Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 33 - MARZO 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Assistente di Redazione:
Sabrina Daviddi
Segretarie di Redazione:
Monica Rossi, Sara Sereni Lucarelli
Consulenza Tecnica:
Vania Catana, Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
Rie Zushi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Cedric Littardi, Nicola Roffo, Filippo Sandri, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

FATAL FURY

Terry Bogard, Jo Higashi, Mai Shiranui e Big Bear vengono convocati alla Città dei Demoni per il campionato mondiale di arti marziali, ma scoprono ben presto di essere caduti in una trappola tesa loro da Geese Howard: il vecchio nemico dei nostri eroi è stato strappato alla morte dall'oscuro re Butei, che è deciso a divenire l'unica grande divinità del nostro mondo. Liberato Andy dalla possessione demoniaca e sconfitto il subdolo Jiraibo, i Guerrieri del Lupo Famelico avanzano verso l'ultimo ostacolo che li separa dal Palazzo d'Oro: la Muraglia dei Cento Demoni. Dopo aver sconfitto decine di 'soldati semplici', i nostri eroi vengono attaccati e presi in trappola dai capo-armata dei Cento Demoni. Nel frattempo Re Butei sta per risvegliarsi dal suo sonno secolare, pronto a fagocitare le anime dei più abili combattenti del nostro mondo e a partire alla conquista della Terra.

ISSHUKU IPPAN

Ha! Huh! Hiaaa-ha! Huo-ha! Incitati *kiai* durante un *kata*? No! Del samurai è l'energica risata.

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Sopraggiungono poi a creare allegria e disastri anche Urd, la sorella maggiore, e Skuld, la sorella minore. Nel frattempo, la diavolessa Marller cerca di distruggere l'armonia del gruppetto e di sconvolgere il mondo: evoca così il Grande Re del Terrore, che però si reincarna temporaneamente in Urd, la quale si è guadagnata una sospensione della licenza divina per comportamento scorretto. La successiva manifestazione di potere del demone del caos si ha quando - come recitano le profezie - il colossale lupo Fenris risorge dalla rupe che lo ha imprigionato all'inizio dei tempi; il mostro inizia a mettere a ferro e fuoco le città, ma Belldandy - ormai priva dei sigilli che contengono il suo potere divino - riesce ad attivare 'l'antidoto' che Odino le ha fornito: soffiando nel flauto, così, la bella dea evoca il serpente-idra Midgard che imprigiona Fenrir e lo riduce all'impotenza. Finché...

ZETA

Seconda metà degli anni Novanta: la crescita demografica del Giappone è smisurata, ma il problema maggiore è l'eccedenza di anziani rispetto ai nuovi nati. Dato che le soluzioni adottate dal Ministero della Sanità sembrano non essere più sufficienti, progetti per nuove misure d'emergenza iniziano a farsi strada: il più innovativo risulta essere il Progetto Zeta. Si tratta di un avveniristico letto-robot computerizzato in grado di sopperire a tutti i bisogni dell'anziano che deve accudire. Per la presentazione ufficiale del modello Zeta viene 'utilizzato' il povero Kijuro, un vecchietto accudito con amore dalla giovane Haruko fino a quel giorno, la quale si accorge della crudeltà a cui il Ministero della Sanità sta sottoponendo la 'cavia': Zeta è collegato indissolubilmente all'anziano Kijuro, il quale lancia continue e disperate richieste d'aiuto. Assieme a due vecchi hacker dell'ospizio Haruko riesce a collegarsi al nonnetto e, tramite la voce sintetizzata della moglie, lo convince a ribellarsi...

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO TRENTATRE

- **EDITORIALE** pag 1
  a cura dei Kappa boys
- **ISSHUKU IPPAN** pag 2
  di Monkey Punch
- **FATAL FURY** pag 3
  Fuoco e fiamme
  di Ken Ishikawa & Dynamic Production
- **PUNTO A KAPPA** pag 44
- **OH, MIA DEA!** pag 45
  Il segreto del Grande Re del Terrore
  di Kosuke Fujishima
- **ZETA** pag 73
  Voglio vedere il mare
  di Katsuhiro Otomo & Tai Okada
- **ZETA** pag 93
  Inseguimento
  di Katsuhiro Otomo & Tai Okada

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO TRENTATRE

- **STOP MOTION** pag 114
  a cura di Barbara "Kappa" Rossi
- **MITSURU ADACHI** pag 116
  a cura di Rie Zushi
- **EROI** pag 121
  a cura di Andrea "Kappa" Pietroni
- **MONDO STAR COMICS** pag 122
  a cura dei Kappa boys
- **IL TELEVISORE** pag 123
  a cura di Nicola Roffo
- **KARAOKE** pag 124
  a cura di Filippo Sandri
- **LA RUBRIKA DEL KAPPA** pag 126
  a cura del Kappa

Voglio vedere il mare - "Umi ga Mitai Kara"
da Zeta - 1991
Inseguimento - "Tsuiseki"
da Zeta - 1991
Il segreto del Grande Re del Terrore -
"Kyoofu no Daioo no Himitsu"
da Aa! Megamisama vol. 6 - 1992
Fuoco e fiamme - "Kawase! Kaen Jigoku"
da Garoo Densetsu - Senritsu no Mahogai vol. 2 - 1994

IN COPERTINA: Terry Bogard di Fatal Fury © 1994/SNK/Ken Ishikawa & Dynamic Production

LA KAPPACITA' DI RESISTERE

Kobe, 18 gennaio 1995

«Sono così terrorizzata da non sapere cosa scrivere. E' accaduto il 17 gennaio, alle 5:46 del mattino. Naturalmente stavo dormendo. Improvvisamente ho sentito un terribile suono - da da da! - e la casa ha preso a scuotere violentemente. Sono corsa giù dal letto. Non so quanto è durato, ma in quel momento sembrava davvero un'eternità. Ero paralizzata dalla paura, non riuscivo neppure a muovermi, e ho persino sperato che fosse solo un brutto sogno. Il black-out mi ha lasciato al buio. Solo il telefono funzionava ancora, così ho telefonato a mia madre che vive nella mia città natale. Quando ho sentito la sua voce sono scoppiata a piangere. E' stata l'esperienza peggiore di tutta la mia vita e non potrò mai dimenticarla. Le città che sono state colpite dal terremoto sono un vero incubo, specialmente Kobe. Cinquemila persone sono morte, altre venticinquemila sono ferite e molte sono ancora disperse. Ottantacinquemila case e palazzi sono crollati, altri stanno ancora bruciando. Il traffico è paralizzato, molte strade sopraelevate sono cadute sul fianco, le rotaie sono divelte e i treni non riescono a lasciare le stazioni. Non sono in grado di descrivere uno spettacolo così orribile, è al di là di ogni immaginazione.» **Yuko Iijima**

Quando non è la mano dell'uomo a provocare morte e distruzione sembra pensarci la natura. Non abbiamo ancora dimenticato le terribili immagini dell'alluvione che ci ha colpito, devastando città e paesi del nord Italia, quando all'acqua ha risposto la terra. Il terremoto che ha piegato il Giappone è stato violento e terribile, come nessuno si sarebbe mai immaginato. La testimonianza di Yuko, amica di penna del nostro Filippo Sandri (adattatore di **Guyver** e autore del vademecum sulle censure di **Orange Road**), è drammaticamente cruda. A volte viene quasi da chiedersi se certe sciagure potrebbero essere evitate o almeno circoscritte dall'intervento dell'uomo. Lo stato è sempre bloccato da invalicabili burocrazie e ai comuni spetta solitamente il gravoso compito di ricostruire dalle macerie una nuova realtà in cui vivere. La solidarietà è l'unico aspetto positivo che emerge in momenti di tristezza e disperazione come questi. Il volontariato, il contributo disinteressato di altri Paesi, le energie che si riversano sui più bisognosi, sono tutti gesti a cui vorremmo assistere anche in tempi meno delicati. Certo, a volte assistiamo anche a casi di ben altra natura, e in questo senso il Giappone ci ha fornito almeno due esempi indicativi. Lo strozzinaggio delle banche nipponiche, per esempio, è stato di particolare cattivo gusto: prestiti a tassi di interesse spaventosi a persone disperate che non avevano i mezzi per ribellarsi. E mentre lo stato sta a guardare, la Yakuza (la mafia giapponese) fa la parte del buon samaritano distribuendo pasti caldi ai senza tetto. Se i cittadini perderanno fiducia nelle istituzioni, non dovremo certo meravigliarci. Anche il mondo del fumetto ha tremato e noi abbiato temuto davvero il peggio. Lo studio di Masamune Shirow si trova proprio a Kobe, la cittadina più colpita dal terremoto, e per ben due settimane non siamo riusciti a entrare in contatto con lui. Telefono e fax bloccati e un'ansia che cresceva giorno dopo giorno. Anche la casa editrice Seishinsha che ha sede a Osaka - e per la quale l'autore ha firmato **Orion** e **Appleseed** - tardava a darci una risposta. Alla fine di gennaio siamo finalmente entrati in contatto con Shirow. E' sano e salvo, il suo studio ha riportato solo lievissimi danni e le sue tavole originali sono ancora intatte. Ha dovuto semplicemente interrompere il lavoro per una ventina di giorni, costretto per ovvie ragioni a una 'vacanza forzata'. Conoscendolo, questo contrattempo farà slittare **Squadra speciale Ghost 2** di almeno un anno (speriamo di no). Per non rischiare un ritardo nelle uscite (eravamo ancora in attesa delle pellicole di **Appleseed**) abbiamo così variato l'ordine di uscita dei prossimi **Storie di Kappa**. Questo mese (la quarta di copertina dovrebbe avervi incuriosito) presenteremo a Treviso e Lucca lo speciale **Oltre la porta**, disegnato in esclusiva per noi dalla bravissima Keiko Sakisaka (che potrete conoscere al nostro stand), mentre **Appleseed** uscirà a maggio, subito dopo i due ultimi speciali di **Takeru**. Anche per questo mese è tutto. Voltate pagina e immergetevi nella lettura. Dal prossimo mese ci sbilanceremo con le prime indiscrezioni sul nuovo semestre editoriale, non mancate.

Kappa boys

> «Più lontano accade una catastrofe o un incidente, più alto deve essere il numero dei morti e feriti perché faccia notizia.»
> *Athur Bloch, legge di Fuller sul giornalismo*

ISSHUKU IPPAN

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

ISSHUKU IPPAN

FATAL FURY
di Ken Ishikawa
& Dynamic Pro.
FATAL FURY
FUOCO
E FIAMME

THUD
KRAK
HAP
SRAK
WHOOOo
HOOOO!
ECCO FATTO, SIGNORE... E ANCHE QUESTI SONO FUORI GIOCO...
ERANO DEGLI SCIOCCHI... VOLEVANO AFFRONTARCI NONOSTANTE FOSSERO SOLO IN CINQUE!

TAP

WHAP

DAN

KACHOSEN! COLPO DEL VENTAGLIO A FIORI E FARFALLE!

SPRUZZ

SPRUZZ

SWISS

PIAGA DELLE MILLE TROTTOLE!

MUSASABI NO MAI! COLPO DELLO SCOIATTOLO VOLANTE!

HISSATSU JOOBACHI! TECNICA DELL'APE REGINA !

UH... OOH...

AIUTO...

GLI ABITANTI DELLA CITTÀ!

HISHOKEN!
PUGNO VOLANTE!

* I CENTO DEMONI DELLA TERRA BUIA.

DAVVERO? MOLTO BENE! ALLORA SARETE VOI A FARMI DA GUIDA!
SWISS
SPIACENTI, ABBIAMO ALTRI PROGETTI! E DATO CHE I TUOI OCCHI UMANI NON VEDONO NEL BUIO...
SWISSH
NON HO BISOGNO DI OCCHI PER COMBATTERVI...
...MI BASTA LO SPIRITO!

WRR

AH AH AH AH!
AVETE VISTO? CINQUE STUPIDI ESSERI UMANI NON RIUSCIRANNO MAI AD ATTRAVERSARE LA MURAGLIA DEI CENTO DEMONI!

WHOOSH

EHI, COSA DOBBIAMO FARNE DI QUESTI QUI?
AIUTO!
AAH!

ORMAI NON ABBIAMO PIU' BISOGNO DI LORO!
UCCIDETELI TUTTI!

EH EH...
NON DOVETE PRENDERVELA CON ME...IO ESEGUO SOLO DEGLI **ORDINI...**

TAP
TAP

RATTLE
MA CHE...?!

SKRIK
WRRR
OH?!
ROAHR

NON E' POSSIBILE!

COOSA !?

NON SARÀ DAWERO... UNO DI LORO ?!

AH AH! DOPO ESSERSI BECCATO DIVERSE TONNELLATE DI GRANITO SUL GROPPONE, FARÀ UN PO' FATICA A MUOVERSI!

NON CI VORRÀ MOLTO PER FARLO A PEZZI!

SCROK

FATAL FURY
CRASH SHOOT!!
TUP
SK
ORA BASTA SCHERZARE, ANIMALI! QUELLO CHE STATE FACENDO DIMOSTRA CHE SIETE DEMONI ANCHE NELL'ANIMA, OLTRE CHE NELL'ASPETTO!
NON AVREMO NESSUNA PIETÀ!

UOHOO!
TAP
FATAL FURY
FATAL FURY

SONO SOLO IN TRE, DEBOLI E MALRIDOTTI! LI RIDURREMO IN POLTIGLIA!
ALL'ASSALTO!
HAI RAGIONE... SIAMO MOLTO AFFATICATI...
...MA LA RABBIA INFONDE IN OGNUNO DI NOI LA FORZA DI **CENTINAIA** DI UOMINI!
FATAL FURY
AAH...

POWER GEYSER!
FATAL

POWER GEYSER!
FATAL

CI STANNO STRANGOLANDO IL KAPPA! KB

TECNICA MORTALE DEI CENTO DEMONI! RUOTA DEL PAVONE INFURIATO!

OSSERVATE BENE LA MIA MAGICA DANZA, E COMPRENDERETE COME IL PAVONE ANNUNCIA LA MORTE DEL PROPRIO AVVERSARIO!

RESTATE DIETRO DI ME!

FATAL FURY

WHOO

COSA ?!

SZOK

BEAR!
FATAL FURY
NON PREOC-CUPATEVI PER ME... ANDATE AVANTI!
MA CHE DIAVOLO STAI DICENDO!?
NON POSSIAMO LASCIARTI COSÌ! VUOI PROPRIO FARE L'EROE A TUTTI I COSTI?!
IL MIO CUORE È COMMOSSO NEL VEDERE COSA L'AMICIZIA PORTI A FARE!
BENE... PER NESSUNA RAGIONE AL MONDO VORREI COSTRINGERVI A SEPARARVI... MORIRETE INSIEME!

BEAR... SIAMO VENUTI FIN QUI TUTTI ASSIEME! ANCHE NELLA MORTE RESTEREMO SEMPRE VICINI!
WHOOSH
AH AH AH!
CERTO! CHE GUSTO C'È A CREPARE DA SOLI!? FORZA, HO LE MANI CHE MI PRUDONO!
FATAL FURY

COMUNQUE NON MORIREMO INUTILMENTE...
LA MAGGIOR PARTE DI VOI CI SEGUIRÀ!

E' UN VERO PECCATO CHE DOBBIATE BATTERVI PER AVERE COMPAGNIA NELL'ALDILÀ...
LASCIATE CHE VI OFFRIAMO NOI QUALCUNO DA PORTARVI DIETRO!

QUALE FORZA DI SPIRITO!

SIETE PRONTI, MOCCIOSI FRIGNONI ?
EH EH!

SE SIETE VERI PROFESSIONISTI DI ARTI MARZIALI DIMOSTRATE CHE SIETE DEGNI DEL TITOLO DI CUI VI FREGIATE!
SMETTETELA!

E' INUTILE, AMICO MIO! QUESTA STRATEGIA DA DUE SOLDI PER GUADAGNARE TEMPO NON ATTACCA!
ABBIAMO INTENZIONE DI MOSTRARVI IL VERO INFERNO DI QUESTO MONDO!

AH
AH
AH!
AAH!
...IAL FURY
DEMONI MALEDETTI!
AVANTI!

HUOO!

ZAPT
ZAK
SWOK

AAH!
UUH!

FATAL FURY

SHAAA
SWAP

!?

PERMETTETECI DI AVERE QUALCHE RISERVA SUI VOSTRI METODI DI CONVINCIMENTO!
MAI!
QUASSÙ È TUTTO SISTEMATO!
GLI ABITANTI DELLA CITTÀ SONO DALLA NOSTRA PARTE!

STOLTI! COME SPERATE DI POTERVI SALVARE DOPO AVER DISUBBIDITO AI NOSTRI ORDINI?

SILENZIO! COME OSI PARLARE DOPO TUTTO QUELLO CHE HAI FATTO PASSARE A QUESTA POVERA GENTE?
LI AVETE RAPITI APPROFITTANDOVI DELLE LORO PRECARIE CONDIZIONI DI VITA E LI AVETE FATTI LAVORARE COME SCHIAVI SOTTO LA MINACCIA DI MORTE! MA ORA BASTA!

SHA

WHOSH

COS...
?!

SHR

WHOSH

YAA
DOPO AVERCI VISTO COMBATTERE, ANCHE GLI ABITANTI DEGLI ALTRI QUARTIERI HANNO DECISO DI INSORGERE E BATTERSI PER LA PROPRIA LIBERTA'! E' LA RIVOLUZIONE!
OOH!
FATAL FURY
RANJAKU, FATE ATTENZIONE!
MA... CHE SIGNIFICA QUESTO...?!
IDIOTI! NON AGITATEVI!

AAAHA!

VI FATE SPAVENTARE DA UN BRANCO DI INSETTI CHE POTETE SCHIACCIARE SOTTO I PIEDI SENZA NEMMENO ACCORGERVENE!
DISPERDETELI!
AGLI ORDINI!

NON DEVONO FARE NEMMENO UN PASSO IN PIU'!
AAH!

CHE DIAV...?!

DOON
WAR
ANDY!
UN COMANDANTE NON FUGGE MANDANDO ALLO SBARAGLIO I SUOI SOLDATI! VI COMPORTATE COME CAROGNE ANCHE FRA DI VOI!
MA CHE STAI DICENDO?!
!?

NO! NON VI AVVI-CINA-TE!
STA-TE LON-TANI!
AAH!

ARGH!!

AAAH!

GEESE, SIGNORE... SUA MAESTÀ RE BUTEI STA PER RESUSCITARE!
LO SO BENE!

MA... SE DOVESSE RESUSCITARE SENZA ESSERSI DEFINITIVAMENTE COMPLETATO... POTREBBERO ESSERCI DEI SERI PROBLEMI!

CHISSÀ... FORSE CAUSEREBBE UNO SCONVOLGIMENTO TALE CHE LA CITTÀ DEI DEMONI POTREBBE ESSERE CANCELLATA DALLA FACCIA DELLA TERRA!

IPOTESI INTERESSANTE!

YUSHIN...
SIGNO-
RE...
TUMP

FATAL FURY
QUESTO E' DAVVERO L'ULTIMO OSTACOLO DA SUPERARE...
SE RIUSCIAMO A OLTREPASSARLO, POTREMO FINALMENTE VEDERE IN FACCIA RE BUTEI!

QUANTI NE SONO RIMASTI DEI CENTO DEMONI?
BE'. DUNQUE...
ALLA PRIMA MURAGLIA NE ABBIAMO SCONFITTI TRENTA...
FATAL FURY
QUELLI DI POCO PRIMA ERANO QUARANTA...

IO MI SONO OCCUPATO DEI SEI DEMONI DELL'OSCURITÀ SOTTOTERRA...

IO HA ABBATTUTO I QUATTRO GENERALI DELLE ARTI ESTREME!
POI, OVVIAMENTE, I DUE DELLA SECONDA MURAGLIA!

TUTTI INSIEME FANNO OTTANTADUE!
SIGNIFICA CHE NE SONO RIMASTI SOLO DICIOTTO!

HURRR!

FARÒ QUANTO PROMESSO! I MIEI DEMONI HANNO MISERAMENTE FALLITO, QUINDI SARÒ IO IN PRIMA PERSONA A OCCUPARMI DI VOI!
VI ASPETTA IL MIO INFERNO DI FIAMME!
DANNATI DEMONI! NON CI TERRETE PIÙ IN SCHIAVITÙ!
FACCIAMOLI FUORI!
AARGH!
WHOSH
WHOSH

WHUSH
QUESTA E' LA TECNICA ESTREMA DI PUGILATO CHE SOLO IL COMANDANTE DEI CENTO DEMONI PUO' CONOSCERE!
PREPARATEVI A ESSERE GIUSTIZIATI DAL PUGNO INFERNALE ESPLOSIVO! DI VOI RESTERA' SOLO UN CUMULO DI CENERE!
SEMBRA PROPRIO UN TIPO CHE SI SCALDA FACILMENTE, NON TROVATE?
BENE! VORRA' DIRE CHE CI SARA' QUALCHE FUOCO D'ARTIFICIO!
FATAL FURY
FATAL FURY -GAME OVER- CONTINUA

K33-A
Cari Kappa boys & girl, quando stamattina mi sono alzato e ho acceso la TV per vedere a che punto eravamo con la serializzazione di *Ken il guerriero* mi sono trovato di fronte a uno spettacolo agghiacciante. Immagini di distruzione e morte che non sono rare di questi tempi (pensate alla Cecenia), ma che per una volta non sono causate dalle mani dell'uomo. Un terremoto violento (nono grado della scala Richter) che ha sconvolto un Paese organizzato come il Giappone. Sono rimasto di sasso ancor più, se possibile, dell'alluvione che ha devastato il nord-Italia o dell'eruzione dell'Etna che tempo fa ha minacciato la mia città. I morti in Giappone sono stati tanti, troppi. Oltre tremila, un numero destinato poi a salire, e tra le macerie si vedevano ragazzi come me. Ho pensato a loro tutto il giorno, pur sapendomi impotente. Se queste tragedie accadono in Giappone (dove fenomeni del genere sono all'ordine del giorno) non oso pensare a quanto succederebbe nel nostro Paese se la natura ci colpisse con un terremoto di uguale intensità. Grazie per l'attenzione. Amichevolmente vostro, **Dario D'Agata**, Catania.

La tragedia che ha colpito il Giappone (e soprattutto la cittadina di Kobe) ci ha davvero sconvolto e abbiamo così pensato di dedicare l'editoriale di questo mese proprio alla cronaca dei fatti. Abbiamo temuto davvero il peggio, arrivando persino a odiare il fax come mai ci era successo prima. Grazie per aver dato una piccola svolta a Punto a Kappa *poiché, se è giusto parlare di fumetto su una rivista come questa, ogni tanto è bene soffermarsi anche su quanto ci circonda, bello o brutto che sia.*

K33-B
Carissimi Kappa boys, dopo oltre un mese di prenotazione ho finalmente ritirato in libreria il volume di Luca Raffaelli (ne avevo sentito parlare in TV nella trasmissione *A tutto volume*, e successivamente nella *Rubrika del Kappa* e in *Graffi & Graffiti*). Me lo sono letto quasi tutto d'un fiato! Bello, davvero interessante, soprattutto per me, la parte sulla Disney: non conoscevo molti aspetti della filosofia disneiana, o forse non li avevo semplicemente presi in considerazione. [...] Perché un adulto dovrebbe vergognarsi a guardare un cartone animato? Raffaelli dice che può essere bello, divertente, intelligente e ben fatto. A volte si arriva addirittura a dare la colpa ai cartoni animati per la violenza che un bambino può arrivare a dimostrare (nella mia classe ho partecipato a un dibattito del genere... pazzesco!). Non sarà invece un effetto della negligenza dei genitori, che lasciano i figli soli davanti al televisore infliggendo loro una ferita psicologica gravissima? Non sarà dunque che l'attacco feroce ai cartoni animati è in fondo solo un modo per ingannare la propria coscienza, per trovare un capro espiatorio? [...] Io non nego ovviamente che i giapponesi possano fare pessimi prodotti, così come gli italiani o gli americani possano produrre capolavori: dico solo che tutti possono fare entrambi! Ci si lamenta tanto della qualità delle produzioni nipponiche, dei disegni, dei soggetti, eppure - come dice Raffaelli stesso - anche l'Italia affida ai giapponesi molti dei suoi progetti legati all'animazione. Tutto ciò non ha molto senso (della serie: prima ne sparlo e poi li sfrutto!) e le cose andrebbero sicuramente meglio se ci fosse in giro meno ipocrisia. Credo proprio che darò da leggere il libro di Raffaelli a mio padre (un filo-disneiano con i paraocchi) e magari anche a mia madre (che amava *Lady Oscar* e mi sgridava quando non la chiamavo per vederlo con me). Continuate così, siete grandi! **Paola Occhipinti**, Cinisello Balsamo (MI)

Le anime disegnate, il saggio di Luca Raffaelli edito da Castelvecchi, ha molti pregi. E' riuscito per esempio a smuovere le acque ristagnanti in cui vivevano le produzioni animate, regalando ai cartoni animati giapponesi quel briciolo di dignità da sempre negata loro. La credibilità di un professionista come Luca ha fatto sì che altri giornalisti (della TV e della stampa) si rapportassero al Giappone in maniera meno prevenuta, evitando per una volta i soliti luoghi comuni. Il grande merito che spetta a Luca è comunque un altro: attraverso le epoche e i generi presentati nel suo saggio, Luca tesse un filo tutt'altro che sottile tra genitori e figli. Un incontro generazionale, un confronto onesto tra persone cresciute con Disney e altre che si sono formate attraverso la cultura nipponica. I ragazzini saranno incuriositi dal genio di Tex Avery, dei fratelli Fleischer e ricorderanno gli eroi della Warner (Bugs Bunny e Daffy Duck in testa), mentre gli adulti troveranno finalmente la chiave di lettura per capire gli anime giapponesi. Che possano nascere delle belle maratone animate all'interno della famiglia? Lo speriamo davvero. Quando noi e Luca riusciamo a concederci una piccola vacanza ci facciamo di quelle scorpacciate di cartoon (varcando spesso i confini di America e Giappone) che riuscirebbero a stordire persino gli appassionati più irriducibili. Un tour de force che ci diverte e rende più vario e colorato il nostro lavoro. L'invito a provare è rivolto a tutti: fateci sapere le reazioni vostre e dei vostri genitori alla lettura del libro e, perché no, alla visione dei cartoni animati consigliati dall'eclettico Luca.
Chiudiamo questo appuntamento con un abbraccio a ***Daniela Durisotto*** *di Roma che scrive a Barbara (snobbando i 'boys' della redazione) una lettera simpaticissima e ci manda alcuni suoi lavori per sapere cosa ne pensiamo. Be', se fossimo nel 1993 (anno in cui hai realizzato questi lavori) potremmo consigliarti alcune cosette. Non avere paura delle chine: inchiostra le tavole con più naturalezza e ricorda che solo il tempo (e la costanza) potrà regalarti quella sicurezza che ogni autore dovrebbe avere. Le matite di Sir Daniel Patrick Sean Davenant e soprattutto quelle della giovane che lo ha vampirizzato sono molto buone (sono però datate 1994). Le tue chine rendono i volti meno espressivi e il tuo segno è tanto più originale e accattivante quanto più si distacca dai canoni giapponesi (i tuoi disegni realistici sono migliori di quelli caricaturali). Cura maggiormente anche gli sfondi: la ricerca iconografica è essenziale e deve precedere la lavorazione vera e propria di una storia a fumetti. Non lasciare niente al caso. Gli ambienti interni devono essere meno abbozzati e lo stesso vale per gli esterni. In quanto alla storia, il tema dei vampiri è stato affrontato da molti, a volte con ottimi risultati. Nel tuo caso la storia non ci sembra particolarmente originale, ma non bisogna dimenticare che il nostro giudizio è falsato dal confronto con il libro di Anne Rice, dal recente colossal di Neil Jordan e dal bel fumetto di Vanna Vinci intitolato* L'altra parte. *Se fossimo nel 1993 ti daremmo questi consigli. Siamo però nel 1995: cosa hai fatto in questi due anni? Non avrai abbandonato i tuoi sogni dopo la chiusura di "Futuro Zero", speriamo. Facci avere tue notizie e vienici a trovare allo stand quando ti raggiungeremo a Roma in occasione di Expocartoon a maggio. Ti aspettiamo.*

Kappa boys

• INCONTRO CON I KAPPA BOYS •

Siete ansiosi di conoscere i nuovi programmi editoriali della Star Comics? Non vedete l'ora di sapere quali fumetti saranno protagonisti dei due nuovi mensili 'manga' che usciranno presto per la nostra casa editrice? Volete chiacchierare a quattr'occhi con i **Kappa boys** e conoscere personalmente **Keiko Sakisaka** (autrice di **Oltre la porta**)? Bene, allora non prendete impegni per il pomeriggio di **GIOVEDI' 30 MARZO**: siete tutti invitati all'incontro con il pubblico che si terrà alle 16:00 presso la **Libreria Rizzoli** (in via dei Mille, a Bologna). Preparate le vostre domande: siamo pronti a raccogliere la sfida!

• DRAGON BALL IN FESTA •

Che ne dite di una bella festa a tema in onore di **Dragon Ball**? Se avete intenzione di raggiungerci a Lucca in occasione del Salone del Fumetto (dal 24 al 26 marzo), non mancate all'appuntamento con il **DRAGON PARTY**, previsto per la sera di **SABATO 25 MARZO** al **Circolo Mirò** (in via dei Fossi). Saranno proiettati alcuni cartoni animati in lingua originale (**Dragon Ball Z**, **Fatal Fury**, **Time Bokan**...) e potrete gareggiare al divertentissimo **Kappaoke**, quiz a premi per tutti i musicofili all'ascolto! Una serata in compagnia dei **Kappa boys**, tra canti, balli e succose anticipazioni! Vi aspettiamo!

OH, MIA DEA! di Kouke Fujishima

IL SEGRETO DEL GRANDE RE DEL TERRORE

SONY

AH AH AH!
BIP
BIP
LE RETI PRIVATE, QUELLE NAZIONALI, LE TRASMISSIONI LOCALI...
...QUELLE VIA SATELLITE, LA TIVU' VIA CAVO, TELEPIU', TELEMENO...

IL REGNO DELLA TELEVISIONE E' MIO! YAHOOO!
E' COME STARE IN PARADISO! AH AH AH!
COLVAICE

FZZZ
?!
PARADISO, URD?
DI CHE PARADISO PARLI?
HAI FORSE DIMENTICATO...
...DI AVER VENDUTO LA TUA ANIMA **AL DIAVOLO?!**
NON ESISTE PARADISO PER TE, URD!
PER TE NON ESISTE PIU' NULLA, ORMAI...
NE' LA FELICITA'... NE' LA TRISTEZZA... NE' LA GIOIA...
E COME DEA NON ESISTI NEMMENO PIU' **TU!**
BASTA!

BASH!
BA... BA...
UH!?
BAH... ERA SOLO UNO STUPIDO SOGNO...
PAT
UN FOTTUTO INCUBO DEL CAVOLO...
EHI! NON PUOI DORMIRE, ORA!
FLAP
HMM... BUONANOTTE...
SORELLONA... SEI GUARITA...
ASSUMITI LE TUE RESPONSABILITÀ!
RESPONSABILITÀ?! MA CHE, DAI I NUMERI?

LO VEDI QUELLO, URD?

COSA?

QUEL LUPO GIGANTE...
...LA CITTÀ DISTRUTTA...
...I PREZZI CHE SALGONO...
...E IL DISEGNO SULLA COSTINA DI KAPPA SEMPRE STORTO...
...È TUTTA COLPA TUA! HAI COMBINATO UN BEL CASINO!

SÌ...MA ALMENO SEI TORNATA COME PRIMA...
...OH, URD!
BELL...
...BELLDANDY!
BELLDANDY! LA TUA FRONTE!
HAI TOLTO IL SIGILLO!
UH!?
BE'!...IL CAPO MI HA GIUSTIFICATO... E IO...
NON PERDONERÒ MAI QUEL LUPO!
L'APERTURA SENZA AUTORIZZAZIONE DEL SIGILLO PUÒ DETERMINARE L'ELIMINAZIONE DELLA STESSA DEA!
UH!
È UN'INFRAZIONE GRAVISSIMA!

HAI FATTO TUTTO QUESTO SOLO PER ME, SORELLINA?
ORMAI NON M'IMPORTA PIÙ NULLA DELLA MIA LICENZA DI DEA!
EHI, RAZZA DI BOTOLO ROGNOSO! VENGO A PRENDERTI A CALCI NEL...
...NEL... UH?
CAIII!
RRRRR
RRRRR

MA NON FINIRÀ COSÌ!

NON VINCERETE COSÌ FACILMENTE!

AH...

EHM...

E ADESSO COSA FACCIO CON 'STO DITO ALZATO COME UNA CRETINA?

UN MOMENTO!

CHI SI OCCUPA...
...DI QUEL SERPENTE?

QUALCUNO DI VOI SA COME FARLO SPARIRE?
NONNO!

CREDI CHE SIA UN PROBLEMA LASCIARLO LÀ, KEIICHI!?
CERTO CHE È UN PROBLEMA!

SENTITE... QUEL COSO LASSÙ SI STA MUOVENDO...
COSA?

FORSE STA INIZIANDO A DILEGUARSI DA SOLO...
SSSHRR
SSSSSHR
MMH... NON SAPREI...
SECONDO ME SE NE TORNERÀ A CASA. PUNTO E BASTA.
MA CHE CAVOLO DICI, URD!?

STA PER CADERE QUI!

WHOOOOOOSH

KRASH

AAH!
KEIICHI! ENTRA QUI!
OH, SÌ! ♡
ZASH
THUD
DUMP
WHUM

MA PERCHE' MIDGARD, IL NOSTRO SALVATORE, STA ATTACCANDO PROPRIO NOI?
LA MIA BARRIERA CI PROTEGGERA, PER IL MOMENTO!

NON È MOLTO CARINO DEFINIRE CONTAMINAZIONE QUELLO CHE HO FATTO...

COMUNQUE, PER SPIEGARVELO IN MODO CHIARO E CONCISO...

...IO SONO IL GRANDE RE DEL TERRORE E ALLO STESSO TEMPO IL PROGRAMMA DI DISTRUZIONE TOTALE!

...MA CREDO SIA DOTATO DI UNA FUNZIONE AUTODUPLICABILE!
NON RIESCO ANCORA A CAPIRE BENE...
SKULD... TI DISPIACE TRADURRE?

FINO A QUANDO RIUSCIRETE A STARVENE DENTRO QUEL CAMPO DI FORZA?
IO HO FINALMENTE L'ASSO NELLA MANICA CHE MI PERMETTERÀ DI DISTRUGGERE L'UNIVERSO!

...QUEST'ULTIMO RIESCE A SOPRAVVIVERE INFILTRANDOSI IN UN ALTRO FILE!
ANTIDOTO
PROGRAMMA VIRUS
ANTIDOTO
FILE A
FILE B
PROGRAMMA VIRUS
IN PRATICA, SE L'ANTIDOTO DISTRUGGE IL PROGRAMMA VIRUS...

...ALMENO SECONDO L'ULTIMO NUMERO DI INFORMATIKAPPA!
NON HO CAPITO...
QUESTA È LA SPIEGAZIONE...

LA RICONOSCETE QUESTA?

CASPITERINA, NON MI DIRE! È LA PRIMA VOLTA CHE LA VEDO CON I MIEI OCCHI!
MA... MA QUELLA È LA CORDA DELL'UNIVERSO!

IPOTIZZANDO QUESTO MONDO COME UNO SPAZIO COMPOSTO DA 10 DIMENSIONI, TUTTI I PROBLEMI FISICI CHE RIGUARDANO L'UNIVERSO POSSONO ESSERE CHIARITI TRAMITE IL MOVIMENTO DI UNA CORDA LUNGA 10^{35} METRI. QUESTA CORDA RAPPRESENTEREBBE L'ASPETTO ESTREMO DI TUTTA LA MATERIA. SPIEGAZIONE EFFETTUATA DA J. SCHWARZ (USA) E IL SUO GRUPPO.

SE VOLETE SAPERNE DI PIÙ CERCATE SULL'ENCICLOPEDIA: IO HO GIÀ DATO! KOSUKE

SIGNIFICHEREBBE LA SOSPENSIONE DI TUTTE LE ATTIVITÀ DELL'UNIVERSO...

...IL CHE VORREBBE DIRE FARLO MORIRE!

ORA CI PENSO IO A CAMBIARTI I CONNOTATI!
HEH!
HUOOO!
RRA-HA!
SNAK
PLOP
PLOP
MA... COSA... STA... ?!
NON RICORDI CHE LA TUA ENERGIA E' STATA RISUCCHIATA?
BAH... E' ≥EHM≤ INUTILE CHE IO MI SPORCHI LE MANI CON UN AVVERSARIO DEL GENERE...
...PENSACI TU, SKULDINA CARA!
SEE, SEE...

FRUSH

DOVE L'HO MESSO ?

VEDIAMO SE FUNZIONA QUESTA...

VIA!!

BOMBE A MANO COLLEGATE

SKREEEK

AH AH AH! NON VOGLIO NIENTE DA VOI!

TAGLIERO` LA CORDA DELL'UNIVERSO PER MANDARLO IN ROVINA! PUNTO E BASTA!

COME IMMAGINAVO! NON E` FACILE TAGLIARLA!

HA **BISOGNO** DI **QUALCOSA** PER FARLO, **GIUSTO**?

AH EHM

SKULD!

HAI LETTO **BENE** LE INDICAZIONI PER L'USO DEL FLAUTO MAGICO?

UH?

TU DICI?
MA... SO-REL-LI-NA...
...LE ISTRUZIONI SI LEGGONO SOLO **SE NON SI E'** UN ESPERTO COME ME!
KRABOOM
BOOM
NON E' VERO UN CAVOLO! LE ISTRUZIONI SI LEGGONO **SEMPRE!**
YAHOO! CHE BOTTO!

DUNQUE... VEDIAMO UN PO'...

SIAMO AL **TERZO PUNTO,** GIUSTO?
FORZA, SORELLINA!

HMM...
HMM...

E IO SONO TROPPO **PICCOLO** PER FARLO...
IO NON VOGLIO SUONARE QUESTO COSO!

E VA BENE...

SU, LASCIA PERDERE QUELL'AF-FARE E FATTI SOTTO!
SCUSAMI, MIDGARD... FIN DALL'INIZIO ERI DESTINA-TO A SPARIRE... PREGO PER-CHE' LA TUA ANIMA POSSA TROVARE LA SALVEZZA!

FLASH

EAGH

AH!

DEVO TRASFERIRMI SUBITO!

BENE! SU QUELLA!
CHI?! IO?!?

AAH!

KAMIKAZE MORISATO! ALL'ATTACCO!
MA... MALEDETTO!
CHOMP
ARGH
KEIICHI!
KEIICHI!
SLUPT

GRAZIE...
GRAZIE, KEIICHI...

VITTORIA...
EH EH... ...EH!

UEEEEEEE
UEEEEEEE
E' UN GUAIO! STA ARRIVANDO GENTE!

FSSSS
FSSSS

VIGILI DEL FUOCO
VIGILI DEL FUOCO
VIGILI DEL FUOCO

...DAWERO...
...SE SIA TUTTO FINITO...
MI CHIEDO...

GRAZIE MILLE, BELLDANDY! **MI HAI SALVATO!**

SPROING

RUB RUB

DEVI OCCUPARTI **TU** DI KEIICHI, BELLDANDY! MA POSSO DIRTI QUALE ERA LA PAROLA MAGICA CHE USAVO!

KEIICHI E' UN PO' STRANO!
AH AH AH AH!

BELL-DANDY!
C'E' UN PROBLE-MA!

COME VEDE-TE E' APPAR-SO UN OGGET-TO VOLANTE NON IDENTI-FICATO NEL CIELO...
IL MINISTERO DELLA DIFESA NON RIESCE AN-CORA A DARE INFORMAZIONI, IN QUANTO L'OG-GETTO E' INVISIBI-LE AI RADAR...

LA CORDA DELL'UNI-VERSO NON E' SCOMPAR-SA!
QUESTO SIGNIFICA CHE IL PRO-GRAMMA E' ANCO-RA...

COS... ?!
GRAB

PROPRIO COSI'!
NON SONO ANCORA MORTO!

OH MIA DEA! - CONTINUA

VOGLIO VEDERE IL MARE

CIP
CIP

BENE! SEMBRA CHE IL VECCHIO SIA RIUSCITO AD ALZARSI...

È PROPRIO UN COMPUTER INTERESSANTE...
VALEVA LA PENA VIVERE COSÌ A LUNGO!

IL PRIMO DESIDERIO DI UN GENITORE È CHE IL PROPRIO PARGOLO **CAMMINI**!
CHE FINE HA FATTO IL NONNETTO?

ADESSO STA' A GUARDARE!
CHAK
CHAK

WRRRRR

RRRRR

RRRR

MH?

WHNNN

COS...?!

SBAM

BIIIII
BIRIBIRI
BIIIP

CRUNCH
CRAKLE
CRAKLE
HASE-GAWA! FA' QUALCO-SA, MALE-DIZIONE!
E-ECCO, IO...

KRUMP
KRR
?
THUMP
KRAWUMP
AAH!

POOF
COUGH COUGH... AH...UGH...

UH...

KACINK
KACINK

TURBO
78-55
93-11

KACING
KACING
MA CHE CAVOLO ?!?
SKRIIIK

TAP

DEV'ESSERE QUELLA DANNATA RAGAZZA... LO STARÀ **TELECOMANDANDO** DA QUALCHE PARTE!

TAP
VIENI CON ME!

KACINCK KACINCK
ーダイヤ街 東急チェリーナ

SANTO CIELO!
EHI! TOGLITI DI MEZZO CON QUELL'AFFARE!
MA CHE COS'È? SEMBRA UN ROBOT DEI...
...DEI CARTONI ANIMATI!
OOH...
SIGNOR ISHIBASHI, PRESTO! LA MACCHINA FOTOGRAFICA!
yosiya
WOF WOF WOF
VIENI QUI, POPI!
Scarpe

KACHINK
KACHINK

SOTTO UN CIELO SERENO...

...SOFFIA UNA LIEVE BREZZA...
WRRRR

LA NAVE CHE LASCIA IL PORTO SUONA AL-LEGRAMENTE IL GONG...

WHIRRR
...CON UN SORRISO, TAGLIANDO IL NASTRO DI SALUTO...
PSSST

...LA SPERANZA VAGA SENZA LIMITI...
DLING
DLING
DLING
KACINK
KACINK

...VERSO IL MARE LONTANO...
WHNNN
CRASH
AAH!
SKRRR
THUD
WRRRR
AIUTO!!
THUMP
...L'AGOGNATA ROTTA PER LE HAWAII...
WRRHRRR

WR-S

GRAB

♪

BRAAK

BAKK

SN-AKT

CRASH

BIP
BIP

OH, SI E' FERMATO...

HARUKO! MA CHE STAI FACENDO QUI?

CERCO DI RAGGIUN-GERLO DI PERSO-NA!
TI PREGO, NOBUKO... SOSTITUI-SCIMI TU!
CO-COSA?

HARUKO! EHI!
DIMMI, KIJURO... DOVE CE NE ANDIA-MO?

COSA?!

QUESTO COSO STA PARLANDO DA SOLO O SONO IO CHE HO LE TRAVEGGOLE?

SU, DIMMI... DOVE ANDIAMO?

E' IL COMPUTER!
IL COMPUTER? VUOI DIRE CHE STA SVILUPPANDO UNA PERSONALITÀ PROPRIA?!

SÌ... SI STA **EVOLVENDO!**
BIIIP

ANDIAMO A KAMAKURA...

INTERROMPIAMO I PROGRAMMI PER UN'EDIZIONE STRAORDINARIA DEL TELEGIORNALE! AL CENTRO DI ASSISTENZA SOCIALE DI KANTO, SITUATO NEL DISTRETTO DI SETAGAYA...

...SEMBRA CHE SIA APPARSO UN NON MEGLIO IDENTIFICATO... EHM... ROBOT..., ATTORNO ALLE NOVE DEL MATTINO..., E... ECCO...
INSOMMA, SEMBRA CHE UN VERO E PROPRIO ROBOT SI SIA SCATENATO PER LE NOSTRE STRADE E STIA DISTRUGGENDO IL QUARTIERE COMMERCIALE SITUATO NEI DINTORNI!

TAKEUCHI, IL NOSTRO INVIATO SPECIALE, SI E' RECATO SUL POSTO. CI FAREMO RACCONTARE DA LUI QUAL E' LA SITUAZIONE AL MOMENTO...
LA NOTIZIA POTRA' FARVI SORRIDERE E RICORDARVI QUANTO AVVIENE NEI CARTONI ANIMATI, MA LA REALTA' E' QUESTA...

MI RICEVI, TAKEUCHI?
EHI, DA' UN'OCCHIATA A QUESTO!
PAT PAT

UFF... NON STO BENE... CHE VUOI, ADESSO?

SR
EEK
63-57

GNIK

SONO RIUSCITI A SCO-PRIRCI?!
ODDIO!

TAP TAP
TAP

SLAM

RATTLE RATTLE
RONF RONF

MALEDIZIONE! PROPRIO COME IMMAGINAVO!

DOVE SI TROVA QUELLA DANNATA FICCANASO?!
OGGI PROPRIO NON L'ABBIAMO VISTA...

NGRR!
EHI, VECCHIO! DIMMI DOVE SI TROVA QUELLA RAGAZZA!
INCREDIBILE...
WHUMP
YOSHIO!
YOSHIO! CARO YOSHIO!
EHI! MA CHE TI PRENDE!
UGH! ANDIAMOCENE DI QUI, HASEGAWA!

KACIK

TAP
YOSHIO!

OH, YOSHIO! TORNA QUI!

E PIANTALA, ADESSO!
BOMP
YOSHI... UGH!

BRRRR

INSEGUIMENTO

BATT BATT BATT BATT

ECCOMI, STUDIO, SIAMO COLLEGATI! HO RAGGIUNTO IL LUOGO IN CUI IL MISTERIOSO ROBOT E' APPARSO! SECONDO ALCUNE INDISCREZIONI PARE CHE SI STIA AVVICINANDO ALL'USCITA DEL QUARTIERE COMMERCIALE!

LA SQUADRA MO-
BILE E` PRONTA
A ENTRARE IN
AZIONE PER
BLOCCARLO
NON APPENA
USCIRA` ALLO
SCOPERTO!
SUN ROAD
50M
TIME:3

メリカ屋靴店
SUN ROAD

LA SQUADRA MO-
BILE E' PRONTA
A ENTRARE IN
AZIONE PER
BLOCCARLO
NON APPENA
USCIRA' ALLO
SCOPERTO!
-50M
TIME:3
TOKUTAKE

STA ARRI-VANDO!
CLANG
SRREK
TOYOTA
COSA?
INTERESSANTE... SEMBRA CHE SIA STATO IN GRADO DI INCORPORARE **AUTONOMAMENTE** ALTRI MECCANISMI...
BENE! DIAMO IL VIA ALL'OPERAZIONE!
CLICK

WROOO
KLUNK

RRRHMMMMMM

RRRR RMMM

CONFIDIAMO IN LEI PERCHE` NON SUBISCA DANNI...

NON SI PREOCCUPI... IL BULLDOZER BLOCCHERA` IL ROBOT, MA IL VECCHIETTO NON CORRERA` ALCUN PERICOLO...

IL **VECCHIETTO**? VERAMENTE IO STAVO PARLANDO DEL **ROB**... EHM... OH, SI, CERTO... MA FATE ATTENZIONE **ANCHE** AL MECCANISMO ...EHM...
BIP

RRRR
SR
SR
GNIK
WRHMM

UN'OCCASIONE DEL GENERE NON CI SI PRESENTERÀ MAI PIÙ! REGISTRA TUTTO!
A-HA!

DITTA COMMERCIALE NISHIBASHI

WHRRM

PER FAVORE, SMETTE-TELA!

DENTRO QUEL CO-SO C'E' IL NON-NETTO!

E' QUELLA FICCANA-SO! ARRE-STATELA SUBITO!

NON FATELA AVVICINA-RE! PREN-DETELA!

AAH!
GNIK

BRRR
AAH!
WROOM

BRRRRR

GRAB
AAH!
AHIA! LA... LASCIATEMI!
NON-NETTO!
COSA DIAVOLO STATE FACENDO? LASCIATE ANDARE QUELLA RAGAZZA!
SALA GIOCHI
COS'ERA QUELLA VOCE?

WRRRR

WRRRRRR

N-NO! NO! FERMA-
TELO!

SREEEEE

KRASH

TUMP
WRMM

SCHIACCIALO!

KASINK
KASINK
WRRHMMMM

CRASH

CHUNK
SCROK

WIBBLE
WIBBLE

KRANG

MIO DIO! HA INCORPORATO ANCHE IL BULLDOZER!

KLING

MA QUELLA VOCE È...

ALLORA, SIGNORINA, ARRIVEDERLA... E TANTE COSE!
...

WROOM
SKRRR

CRACKLE
SANTO CIELO!
CHUNK

UH... MA CHE...?
INSE-GUITE-LO!
TAP TAP TAP
PICCOLA FURFANTE... PER COLPA TUA... IL FUTURO DEGLI ANZIANI... E DI TUTTE LE OPERE AS-SISTENZIALI... È AN-DATO A FARSI FRIG-GERE!
MI SCUSI, MA IO VOLEVO SOLO...
VENGA SIGNOR TERADA! INSEGUIA-MOLO!
TI FARÒ CADERE ADDOSSO TUTTA LA RESPONSA-BILITÀ!

HARU-
KOO!!

SONO
VENUTO
A SAL-
VARTI!!

PREN-
DETE
QUELL'
IMBE-
CILLE
!

SKLANK
GRAB
GRAB
ARGH!
MOLLA-
TEMI,
STRON-
ZI!

MAEDA!
MA CHE
FAI?
THUMP
KATHUMP

HARU-
KOOO!

FORZA,
MAEDA!

TAP

EHI! MA...
MA CHE
FAI?
ASPET...

STUMP
UMPH!

AIUTO!

WHAP
WHAP
WHAP

BATT BATT
BATT BATT
SCUSATE, SIGNORI... POTRESTE FARVI PIÙ IN LÀ?
UN MOMENTO... STO SALENDO ANCH'IO!

?

COSA?! MA CHE DIAVOLO CI FAI QUI, TU?!

SCENDI SUBITO, MALEDETTA FICCANASO!

BAT BAT BA-
BAT
BAT BAT BAT

ZETA - CONTINUA

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

Anno IV · Numero 33 · Inserto

Edizioni Star Comics. Strada Selvette 1bis/1 06080 Bosco (PG) · **Direttore Responsabile** Giovanni Bovini · **Redazione** Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi · **Hanno collaborato** Cedric Littardi, Il Kappa, Nicola Roffo, Filippo Sandri, Rie Zushi

mercoledì 15 marzo 1995

Con Keisuke Yamato il Giappone conquista l'Oro nella categoria Stile Libero. L'Italia si accontenta del bronzo.

«Devo la vittoria a Mitsuru Adachi!»

Rough © 1987 Mitsuru Adachi

dalla nostra inviata Rie Zushi

SERVIZIO A PAGINA 116

Nato il nove febbraio del 1951 a Isezaki, nella provincia di Gunma, situata a nord di Tokyo, Mitsuru Adachi ha debuttato nel campo del fumetto con **Kieta Bakuon** (1970). Il 1980 è l'anno della pubblicazione di **Nine**, il suo primo vero successo: una storia scolastica dove lo sport assume un ruolo di primo piano. La popolarità sprona l'autore a dare sempre il meglio: nascono così **Hyatari Ryoko** (*Questa allegra gioventù*), **Miyuki** e soprattutto **Touch** (*Prendi il mondo e vai*). Raggiunto l'apice della fama, Adachi lavora ad altre due serie scolastiche intitolate rispettivamente **Slow Step** e **Rough**, che si evidenziano per l'ulteriore perfezionamento del tratto e dello stile narrativo. E' quindi la volta del bizzarro **Niji Iro Togarashi** e di **H2**. Tutta la produzione di Mitsuru Adachi è di difficile catalogazione: non si tratta infatti di manga per ragazze, né di manga sportivi, e neppure di semplici manga scolastici. I manga di Adachi possono assumere per noi Italiani una valenza del tutto particolare, in quanto rappresentano la vita di un comune ragazzo (o ragazza) giapponese. Leggendo un qualsiasi suo fumetto ci si ritrova calati come per magia in una realtà che molti manga-fan sognano a occhi aperti: vestiti con la classica tenuta scolastica, i protagonisti di queste storie frequentano le severissime scuole giapponesi e sperimenteranno sulla propria pelle tutte le vittorie, le sconfitte, i sacrifici e i batticuori che solo un mondo così lontano dal nostro può riservare. Da aprile questo mondo entra a casa vostra, ogni mese, sulle pagine di **Starlight**.

JoJo terza serie!

A marzo, su Action, inizia la guerra degli Stand! Jotaro Kujo dovrà affrontare la maledizione della famiglia Joestar. Lo aiuterà un guerriero virtuale dai poteri soprannaturali!

A scuola di disegno con Lupin III!

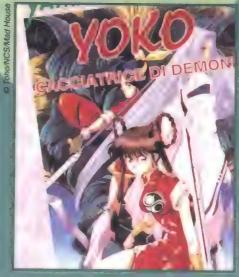
A maggio, sulle pagine di Mitico, il maestro Monkey Punch inizierà un corso di disegno per tutti gli aspiranti disegnatori italiani!

*Le pagine di **Mitico**, il mensile della Star Comics dedicato alle avventure di **Lupin III**, sono pronte a ospitare un evento davvero straordinario per l'editoria italiana. Rispondendo alle insistenti richieste del pubblico, che cerca invano uno strumento per apprendere le tecniche del fumetto, **Monkey Punch** salirà in cattedra per la gioia di tutti i suoi fan! Gratuitamente a casa vostra, seguendo passo dopo passo gli insegnamenti del maestro giapponese, imparerete a sceneggiare, disegnare e inchiostrare: tutte le tecniche acquisite grazie ad anni di militanza nel mondo dei manga da uno degli artisti più importanti del Giappone. Un appuntamento mensile per un esperimento mai tentato prima! Ma le sorprese non finiscono qui: ad agosto, sempre su **Mitico**, vi regaleremo una ricchissima dose di **Isshuku Ippan**! Una dose extra di strip inedite tra le più divertenti e pepate della storia giapponese! Pagine di sano umorismo per tutti i nuovi e i vecchi lettori: **Mitico** è sempre più mitico... spargete la voce in giro!*

© Toho/NCS/Mad House

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
●●●	●●	●●●	●●●	●●●	●●●●

Benvenuti! Finalmente ritorna anché Stop Motion, e questa volta addirittura in stereofonia!! Grazie a tutto questo spazio inatteso, le videocassette di cui vi parlerò questo mese saranno addirittura sei: spero così, se non proprio di rimettermi in pari, almeno di non rimanere troppo indietro.

La prima videocassetta di cui voglio parlare è **Il bersaglio che ride** (Manga Video nr. 9, 60', L. 29.900) che, come *Oltre le fiamme*, fa parte della collana *Rumic World*, composta inizialmente da soli tre volumi (recentemente se ne è aggiunto un quarto: *Il bosco delle sirene*). Forse è superfluo, ma è giusto ricordare che la collana *Rumic World*, come suggerisce già il titolo, raccoglie storie realizzate dalla bravissima e altrettanto nota Rumiko Takahashi. Le storie, indipendenti tra loro, sono accomunate dal genere che trattano (il fantastico e l'orrorifico), tanto che si potrebbero classificare sul tipo di "Ai confini della realtà". La storia narra di Azusa e Yuzuru, due cuginetti promessi in matrimonio l'uno all'altra in tenera età e cresciuti poi separatamente. Azusa è posseduta fin da bambina da piccoli mostriciattoli sovrannaturali che esaudiscono ogni suo desiderio di vendetta. Quando la madre muore misteriosamente, alla giovane Azusa non rimane altro che recarsi a Tokio nella casa degli zii: qui rivede Yuzuru che, dimentico della promessa di matrimonio, frequenta la compagna di scuola Satomi. Azusa tenterà con ogni mezzo di indurre Yuzuru a mantenere la sua promessa. Se in versione fumettistica **Il bersaglio che ride** poteva risultare una storia gradevole, la versione animata delude su molti fronti collocandosi, come qualità del prodotto, più nel settore "serie TV a basso costo" che in quello degli OAV a cui intende indirizzarsi. I disegni sono essenziali e l'animazione di standard assai basso, non è molto curata; lo stesso dicasi per la colonna sonora che, oltre a essere quasi inesistente, mal sottolinea (anzi a volte non lo fa affatto) i momenti di suspance, fondamentali in questo genere di storie. **Only for fan (Compratelo solo se amate visceralmente la Takahashi).**

Idealmente paragonabile a **Il bersaglio che ride** si può considerare **Yoko cacciatrice di demoni** (Yamato Video nr. 26, 90', L. 39.900). Nella videocassetta sono contenuti i primi 3 episodi dei 5 che compongono la serie. Anche in quest'ultimo la qualità dei disegni e dell'animazione non è eccelsa, anche se nel complesso risulta migliore del precedente. I disegni sono eseguiti con maggiore cura, così come la colonna sonora, che svolge funzionalmente il suo compito nel sottolineare i vari momenti della storia. **Yoko cacciatrice di demoni** narra le avventure di Yoko, ultima discendente di una stirpe di guerriere ninja nata con l'unico scopo di impedire la conquista della Terra da parte di malvagi demoni. **Senza troppe pretese.**

© Takahashi/Shogakukan

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
●●	●●●	●●●	●●●	●	●●●●

© Takahashi/Shogakukan/Fuji TV/Kitty Film

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●	●●●●●

●●●●● OTTIMO ●●●● BUONO ●●● SUFFICIENTE ●● SCARSO ● INSUFFICIENTE

MONDO STAR COMICS

aprile

AMERICA

(x-universe - image - mix)

STARMAGAZINE 55
Ritorna **M4** di John Byrne! Rubriche, articoli e i fumetti degli eroi più anticonformisti della Image! A sole 5.000 lire!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 13
Esordio per la **Freak Force** di Erik Larsen, mentre **Spawn** continua la sua lotta solitaria.

IMAGE 18
Nell'attesa del debutto del mensile **WildC.A.T.S.**, godiamoci i gli eroi di Jim Lee ancora su queste pagine!

EXTREME 6
Cambio di gestione per il mensile! Da oggi solo il meglio dell'Extreme Studio: **Prophet**, **Supreme** e **Team Youngblood**!

(bravura)

BRAVURA 7
Sviluppi inquietanti in **Edge** e **Strikeback**, mentre ritornano gli **Starslammers**!

(comics' greatest-world)

VOLONTA' DI POTENZA 2
Titan attacca Golden City e Cinnabar. Azione non-stop e un finale che vi sconvolgerà nel profondo!

X 10
Un numero interlocutorio, da gustare prima del secondo speciale di X! Ai pennelli un ospite d'eccezione: P. Craig Russell!

(game)

MORTAL KOMBAT & BRUCE LEE 4
Tutta l'azione dei videogiochi e delle arti marziali in 52 pagine di fumetto!

ITALIA

(azione)

LAZARUS LEDD 22
Larry incontra finalmente chi lo controlla nell'ombra! Una storia ad alto tasso di azione!

(comico)

SPRAYLIZ 6
Un'amica di Liz e Kate viene coinvolta in un giro di film pornografici, ma le nostre eroine...

(humor)

SHANNA SHOKK 4
In un pianeta impazzito nell'orbita di Kassio III vive una famiglia di doni, ma uno spietato affarista vuole usurpare la loro terra. L'agenzia Caino deve intervenire.

Oltre la porta è uno speciale davvero prezioso, poiché è stato disegnato appositamente per l'Italia da **Keiko Sakisaka**! La storia ruota attorno a un misterioso albergo 'ai confini della realtà' dove alloggiano un pittore disposto a tutto pur di avere successo, un ragazzo che sembra non avere passato, un eterno indeciso che teme i suoi desideri e un ribelle che dovrà scrivere il suo destino. Ognuno di essi attraversa un momento assai particolare della propria vita, e dovrà scontare una sorta di contrappasso: le stanze dell'albergo rappresentano idealmente la loro possibilità di riscatto, a prescindere dalla colpa commessa. Il numero indicato su ogni porta è strettamente collegato al mondo della cabala e il portiere - che conosce il passato, il presente e il futuro di ognuno di essi - mantiene il delicato equilibrio tra le mura dell'albergo.
Dietro lo pseudonimo di **Keiko Sakisaka** si cela una delle più quotate autrici giapponesi della nuova generazione, un'artista che ha l'ambizione di parlare indistintamente a un pubblico internazionale. Il fatto che sia giovane, poi, non può che fare piacere. Fa piacere perché ci si rende conto che qualcosa di nuovo può essere ancora inventato, e che per farlo non importa schierarsi nelle difficili avanguardie del fumetto. Nata a Osaka nel 1966, **Keiko Sakisaka** è ancora paradossalmente sconosciuta nel nostro Paese, ma si prepara a diventare una delle autrici giapponesi più apprezzate degli anni Novanta: infatti, ciò che ha incuriosito maggiormente il pubblico nipponico è il suo amore nei confronti dell'Italia. Un amore senza compromessi, che l'autrice ben rappresenta nelle sue opere (alcune delle quali sono ambientate addirittura nella nostra bella penisola). Il suo nome è legato alla storica casa editrice Shogakukan (la stessa di Rumiko Takahashi e Mitsuru Adachi) e le sue opere più importanti sono **Otometachi no Sasko**, **Me o Aketa Mamade** e **Lucia**. Per il volume **Oltre la porta** ha realizzato i testi e i disegni, oltre aver collaborato in prima persona alla sceneggiatura. Per saperne di più su di lei non perdete **Kappa Magazine** 34, ad aprile in tutte le edicole!

Kappa boys

STARLIGHT

Il primo tascabile della Star Comics dedicato al mondo dei manga rinasce in aprile con **Rough**! Il nostro mensile, portato al successo da capolavori della commedia a fumetti come **Orange Road** e **Sesame Street**, continua il suo viaggio tra i banchi di scuola per mostrarci le avventure di ragazzi alle prese con lo studio, lo sport e i primi amori. Dopo Izumi Matsumoto sarà ora un grande maestro del panorama giapponese a rallegrarci con le sue opere: noto al pubblico italiano grazie alle trasposizioni animate di alcune sue opere, Mitsuru Adachi fa finalmente il suo ingresso trionfale nelle edicole italiane. **Touch** (Prendi il mondo e vai), **Hyatari Ryoko** (Questa allegra gioventù), **Slow Step** e **Miyuki** sono titoli decisamente popolari, ma **Rough** saprà catturarvi in maniera persino maggiore. Il manga ruota attorno a Keisuke Yamato e Ami Ninomiya: le loro famiglie si odiano per vecchi rancori, e i ragazzi faticheranno non poco a conquistarsi la fiducia reciproca. Li aiuterà la passione comune per il nuoto: Keisuke ha alle spalle un terzo posto nella classifica nazionale di nuoto a stile libero, mentre Ami è molto brava nei tuffi. Tra i due potrebbe nascere qualcosa, ma come spesso avviene una terza persona si intromette nel rapporto. E' Hiroki, amico d'infanzia di Ami, che si scopre legato alla ragazza da un sentimento che va oltre il semplice affetto. Non temete, la storia non si risolverà nel solito triangolo, ma presenterà risvolti imprevisti, alternando momenti di tensione ad altri decisamente più frivoli. Ad aprile non perdetevi **Starlight 31**... inizia la grande avventura di **Rough**! Occhio alle edicole!

GIAPPONE

(magazine)

KAPPA MAGAZINE 34
Onori di copertina a **Gun Smith Cats**: questa volta Minnie May è davvero nei guai e non sarà facile per Rally riuscire a liberarla! In **Oh mia Dea!**, intanto, si conclude la saga di Urd-demoniaca... con tanto di bacio finale! Un numero davvero ricchissimo: continuano **Fatal Fury** e **Zeta**, mentre **Anime** presenta un polposo dossier su **Dragon Ball** e un'intervista a Keiko "Oltre la porta" Sakisaka!

(commedia)

STARLIGHT 31
Un nuovo triangolo per il mensile dedicato alle commedie scolastiche: Mitsuru Adachi ci regala finalmente **Rough**! Contesa tra Keisuke e Hiroki, la bella Ami scopre che dall'amicizia all'amore il passo può essere molto breve.

(amore)

NEVERLAND 25
Il duca Dangering è su tutte le furie, Abel rimane vittima di un agguato e la salute di Lowell si aggrava. Disperata, **Georgie** incontra Arthur... ma è davvero lui?

(azione)

ACTION 18
Dio Brando è tornato! Le vite di Joseph e Jotaro non saranno più le stesse, ma il nuovo **JoJo** potrà sempre contare sul potere dello stand, il guerriero virtuale.

(bio)

TECHNO 12
Entra in scena il malvagio Arcanpher, un personaggio destinato a stravolgere l'universo di **Guyver**, e ci vengono mostrate tutte e dodici le divinità di Cronos.

(classico)

MITICO 11
Lupin III sconta la sua pena in prigione. Ma è proprio lui? E quale mistero si nasconde dietro Zenigata e Al Fresko?

(fantastico)

YOUNG 11
Il mensile del fantastico vi regala un nuovo racconto gioco! In **Seraphic Feather** entrano in scena l'alato Apep e la formosa Farn Iris, mentre in **Rayearth** conosciamo meglio Hikaru, Fu e Umi. Pai e Yakumo continuano il loro viaggio in **3x3 Occhi**.

(ai confini della realtà)

OLTRE LA PORTA
Uno speciale ideato da Keiko Sakisaka in collaborazione con Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni e Barbara Rossi! La storia ruota attorno alla cabala e a un misterioso albergo 'ai confini della realtà' dove si trovano ad alloggiare quattro ragazzi in un cruciale momento della loro vita: un pittore disposto a tutto pur di avere successo, un ragazzo che sembra non avere passato, un eterno indeciso che teme i suoi desideri e un ribelle che dovrà scrivere il suo destino. Uno straordinario appuntamento con **Storie di Kappa**!

MITSURU ADACHI

KAPPA MAGAZINE - *Per iniziare, può dirci quando e dove è nato?*

MITSURU ADACHI - Sono nato il 9 febbraio 1951 a Isezaki, nella provincia di Gunma.

KM - *Mitsuru Adachi è il suo vero nome?*

MA - Sì, naturalmente. 'Adachi' è scritto in ideogrammi...

KM - *Ha mai lavorato sotto qualche pseudonimo?*

MA - Mai. Uso questo nome sin dal mio debutto: 'Adachi' scritto in hiragana e 'Mitsuru' in kanji.

KM - *Cosa l'ha spinta a entrare nel mondo dei fumetti?*

MA - Quando ero piccolo mi piacevano molto i fumetti e sognavo di diventare un autore...ma non avrei mai creduto che un giorno il mio sogno si potesse realizzare. Per me era già sufficiente lavorare in campo fumettistico: fu per questo che iniziai a fare l'assistente.

KM - *Quale autore scelse di assistere?*

MA - Il maestro Isami Ishii, un autore forse poco noto ai giovani d'oggi che lavora ancora attivamente sui quotidiani.

KM - *Per quale motivo scelse proprio Ishii?*

MA - Mi piacevano molto i suoi disegni. Gli chiesi io stesso di farmi diventare suo assistente, per poter apprendere da lui le varie tecniche.

KM - *Come ebbe occasione di debuttare?*

MA - Fu il mio maestro a presentarmi alla redazione. A quell'epoca la mia opera era soltanto abbozzata, ma quando mostrai i miei disegni mi dettero l'occasione di debuttare in un'opera già sceneggiata da un altro autore.

KM - *Com'era intitolata?*

MA - Era un'opera breve dal titolo *Kieta bakuon* (La detonazione scomparsa). La disegnai all'età di diciannove anni.

KM - *Dopo di che, ebbe subito l'incarico per un'opera a puntate?*

MA - No. Continuai a lavorare come assistente e, contemporaneamente, a disegnare opere brevi. Mi misi in proprio solo quando le proposte di lavoro furono abbastanza da permettermi di lasciare il mio lavoro di assistente.

KM - *Il lavoro di assistente le servì per apprendere le tecniche di realizzazione dei fumetti?*

MA - Esattamente.

KM - *C'è qualche strumento particolare di cui fa uso?*

MA - No, nulla di particolare. Uso un'attrezzatura molto comune, ed è la stessa da decenni.

KM - *Le interessa il computer?*

MA - Pare che ultimamente molti ne facciano uso. Pur interessandomi, per il momento mi basta ciò che utilizzo normalmente.

KM - *Si avvale dell'aiuto di qualche assistente?*

MA - Sì, ne ho quattro, e tutti con me da molto tempo.

KM - *C'è qualche suo ex assistente che si è messo in proprio?*

MA - Svolgendo questo lavoro da molti anni, ho avuto diversi assistenti: alcuni svolgono tuttora la mia attività, altri sono scomparsi dalla circolazione perché non riuscivano a guadagnarsi da vivere con questo lavoro.

KM - *Come definirebbe le sue opere: sportive, soap opera, o commedie scolastiche?*

MA - Le classificazioni di genere spettano alla redazione, per me non è molto importante.Se però dovessi inquadrarle le definirei commedie scolastiche, data la presenza di attività spor-

Mitsuru Adachi disegna per i lettori di Kappa due dei suoi personaggi più famosi. © Foto di Rie Zushi

Ancora un'immagine del sorridente Adachi. Foto di Rie Zushi

tive, lezioni e attività extra-scolastiche.

KM - *Nelle opere sportive come* Captain Tsubasa *e* Kyojin No Hoshi *è un susseguirsi di colpi impossibili. Nelle sue opere un tale svolgimento è invece assente: sa darci una spiegazione?*

MA - E' solo un caso se non ci sono scene del genere: a me piacciono molto, ma non riesco a disegnarle facilmente. Comunque, benché non contengano colpi diabolici o tecniche simili, anche nelle mie opere ci sono cose che, seppur plausibili, sono molto improbabili a realizzarsi.

KM - *E' lei a decidere la storia e l'ambientazione di una nuova serie o segue le indicazioni della Shogakukan?*

MA - Certamente la casa editrice dà delle indicazioni, ma non le seguo troppo spesso. Quando devo iniziare una storia nuova mi riunisco con il mio redattore: non è raro che dalle nostre chiacchierate escano idee interessanti che sviluppo successivamente. In definitiva, sono poche le opere che disegno senza avere prima un'idea ben chiara.

KM - *La sua opera d'esordio è stata l'unica a seguire una sceneggiatura già scritta?*

MA - No. Soprattutto nei primi dieci anni della mia carriera ho disegnato seguendo sceneggiature altrui, anche se in più di una occasione ho avuto modo di collaborare con gli sceneggiatori. La mia prima opera originale è stata *Nine*...

KM - *Qual è l'età dei suoi lettori tipo?*

MA - La rivista si riferisce agli studenti liceali, ma i lettori che mi seguivano all'inizio della mia carriera sono ormai invecchiati!

Sopra Ami e Keisuke, i protagonisti di **Rough**. © Mitsuru Adachi/Shogakukan

KM - *A quale dei suoi persònaggi è più affezionato?*

MA - Ai personaggi secondari in genere. Mentre i personaggi principali hanno sempre un ruolo molto ben definito, quelli secondari mi permettono di essere più creativo: con loro ho più libertà d'azione.

KM - *Qual è invece quello più amato dai lettori giapponesi?*

MA - Ancora oggi sono moltissimi i fan di *Touch*... forse ha influito molto il cartone animato.

KM - *Molte delle sue opere hanno avuto trasposizione animata. Interviene durante la conversione?*

MA - Solitamente no. Mi limito a leggere la sceneggiatura, e intervengo solo per le parti che ritengo davvero orribili. Credo di lasciare molta libertà alla casa di produzione. A ogni modo, le modifiche apportate sono state notevoli solo per la trasposizione in OAV di *Slow step*... in *Touch* è stato modificato davvero poco.

KM - *Qual è, tra le serie animate, quella che preferisce?*

MA - Penso che *Nine* sia quella più riuscita. Certo, non sempre le idee che avevo in mente trovano trasposizione adeguata...ma se mi mettessi a cercare tutti i difetti non finirei più; in fin dei conti sono stato io ad affidare tutto alla produzione.

KM - *Allora qualche opera l'ha delusa.*

MA - Sì. Per esempio in *Miyuki* il modo di disegnare era molto differente: avrei preferito che si fossero impegnati di più per produrla in maniera adeguata.

KM - *In Italia le scene troppo violente e quelle di nudo vengono tagliate. Lei cosa pensa della censura?*

MA - Come autore e disegnatore dell'opera originale provo un immenso dolore. E' vero che ci possono essere scene di nudo assolutamente superflue, ma è anche vero che alcune sono importantissime per lo svolgimento della storia. Vorrei che chi censura tenesse conto anche di questo fattore.

KM - *Sapeva già delle censure che subiscono all'estero le sue opere animate?*

MA - In un Paese asiatico vengono pubblicate edizioni pirata dei miei fumetti, e ho notato che alcune scene sono state mo-

... Minatsu nella ...
© Per gentile concessione di Yamato S.r.l.

... direttamente dalle pagine di Rough.
© Mitsuru Adachi/Shogakukan

dificate avvolgendo, per esempio, la protagonista in un asciugamano. Ma dei cartoon non sapevo assolutamente nulla.

KM - *Ha in programma nuove trasposizioni animate?*

MA - Per il momento assolutamente nulla.

KM - *Le sue opere sono sempre state legate al mondo sportivo e scolastico.Qualche tempo fa ha però sorpreso tutti con* Nijiiro Togarashi, *un manga tanto divertente quanto particolare. Come è nata in lei l'idea per una storia del genere?*

MA - In quell'opera ho disegnato praticamente tutto quello che volevo, seguendo ogni mio capriccio. Inoltre, dato che molte delle mie opere hanno un'ambientazione scolastica, avevo voglia di rappresentare mondi completamente diversi: a me piace molto il Rakugo (un monologo di tipo comico)...perché, quindi, non creare un'opera di ambientazione storica? So di essere andato un po' fuori dall'ordinario con *Nijiiro Togarashi* ma...i lettori si sono stupiti fin troppo! Assolutamente ordinaria è stata invece la prassi che ho seguito: prima mi sono consultato con il m i o redattore poi, solo dopo avere avuto il suo consenso, ho iniziato a disegnarla, convinto di proporre un'opera veramente interessante.Le cose non sono però andate proprio come speravo. Nonostante questo, ne sono stati pubblicati circa quindici volumi in due anni...e io mi sono divertito molto a farla. Non ho pertanto alcun pentimento a riguardo.

KM - *Si presenterà ancora la possibilità di scrivere un'opera simile anche in futuro?*

MA - Al punto in cui sono arrivato vorrei disegnare solo quello che mi sento dentro, anche se dovessi disturbare qualcuno. Comunque ora, finito *Nijiiro Togarashi*, sto disegnando *H2*, attenendomi strettamente alle esigenze della mia casa editrice.

KM - *In* H2 *il baseball ricopre nuovamente un ruolo fondamentale. Può parlarci di quest'opera?*

MA - Dopo l'esperienza di *Nijiro Togarashi* sono semplicemente tornato al genere scolastico, e i miei lettori sembrano apprezzarlo: *H2* sta infatti riscuotendo un discreto successo. Con il passare degli anni i lettori di "Shonen Sunday" cambiano ma, pur essendo il riciclo continuo, noto che continuano ad accogliere le mie opere molto favorevolmente. Credo quindi che questo sia proprio il mio genere, il mio punto di forza. A dire il vero avevo anche pensato di lasciare per sempre le riviste per ragazzi, se *H2* non avesse avuto successo...Ma ora che so che i lettori si divertono molto mi sento molto più sollevato.

KM - *Lei disegna anche fumetti per lettori più adulti?*

MA - Per i lettori della fascia di età più alta disegno soltanto delle opere brevi. In pratica, sulle riviste indirizzate a questa fascia d'età pubblico soltanto una o due opere l'anno.

KM - *Lei ha detto di essere tornato al 'suo' genere, quello sportivo. Data la continua presenza del baseball nelle sue opere, supponiamo che questo sport le piaccia molto. Si reca spesso a vedere le partite?*

MA - Sì, con la scusa di raccogliere del materiale.

KM - *Quale squadra preferisce?*

MA - Più che per le squadre tifo per i giocatori: mi sembra inutile tifare una sola squadra quando i giocatori vengono acquistati e venduti di continuo...Comunque al

momento ritengo che, come collettivo, gli *Yakult* siano tra i migliori.

KM - *Negli ultimi tempi il calcio sta guadagnando molti consensi anche in Giappone. Cosa pensa di questo sport?*

MA - Mi è stato indifferente fin dalla partenza del primo campionato professionista in Giappone. Ho visto anche le partite della Coppa del Mondo, e da anni mi diverto ad assistere al campionato liceale di Capodanno...A ogni modo, visto l'entusiasmo che la *J-League* ha scatenato nel primo anno, comincio a credere che questo sport abbia un suo fascino.

KM - *Questo suo scetticismo non riguarda tanto il calcio in se stesso quanto l'importanza che ha assunto la* J-League, *non è vero?!*

MA - Sì. Mi sono mostrato indifferente perché non mi piaceva tutto quel folleggiare improvviso. Quando l'entusiasmo si sarà smorzato potrò giudicare questo sport con più calma.

KM - *In quanto a popolarità, in Giappone il calcio è alla pari con il baseball?*

MA - Forse il più popolare fra i bambini è il calcio, ma tra gli anziani resta comunque il baseball. Credo quindi che anche per quest'anno sia il baseball lo sport più popolare fra i giapponesi.

KM - *Non crede che, col crescere dei bambini, prima o poi anche per i fumetti sarà il calcio lo sport preferito?*

MA - Io non mi ritengo vincolato al baseball: penso di poter esprimere molte idee anche lavorando con il calcio come sfondo...soltanto ritengo giusto dare una mano al baseball, vista la situazione sfavorevole in cui si trova.

KM - *Quante tavole disegna in media ogni giorno?*

MA - Porto a termine diciotto tavole alla settimana, ma ho bisogno di tre giorni per fare i disegni: quindi ne disegno sei al giorno.

KM - *Le riesce facile trovare l'ispirazione per gli episodi settimanali?*

MA - Nel caso del settimanale, quando la storia fila via liscia riesco a disegnarla senza alcuna difficoltà, ma se capita qualche imprevisto non riesco a mantenere il ritmo.

KM - *Parliamo delle opere di ambientazione scolastica: inizia a disegnarle avendo già in mente una qualche conclusione?*

MA - Conviene sempre avere una certa idea in mente prima di iniziare a disegnare...e non importa se viene modificata a metà dell'opera. Disegnare senza conoscere la conclusione è veramente molto impegnativo. A dire il vero, per *H2* non ho pensato ad alcuna conclusione: ritenevo che almeno per il primo anno di pubblicazione non avrei avuto problemi...ma ormai siamo al terzo ed è il caso che cominci a farmi un'idea per la seconda metà dell'opera, se non voglio rischiare di perdermi. Infatti sto già pensando di

Copertina del nono volume di Touch.

consultarmi al riguardo con il mio redattore.

KM - *Quali sono fra i disegnatori giapponesi quelli che preferisce?*

MA - Ce ne sono così tanti che mi è difficile nominarne soltanto alcuni.

KM - *Quando era piccolo che tipo di opere leggeva?*

MA - Quando io ero piccolo c'erano i negozi che affittavano i libri. Proprio in quegli anni cominciava a fare le prime apparizioni il genere *Gekika* (fumetti di stile realistico): era un tipo di rivista un po' sgargiante, diverso dalle solite riviste per ragazzi. A questo genere appartenevano i vari *Takao Saito*, *Sanpei Shirato* ecc... ma, dato che sono stato influenzato da persone diverse in periodi diversi della mia vita, non saprei chi nominare. Soprattutto i primi tempi mi piaceva *Shinji Nagashima*, poi è stato il turno di alcune autrici di opere per ragazze come *Minori Kimura* e *Masako Yoshino*, già allora conosciute soltanto da chi di fumetti se ne intendeva davvero. Benchè ci siano molti autori contemporanei che mi piacciono, ricordo con particolare nostalgia solo quegli autori che mi hanno influenzato agli inizi della mia carriera...

KM - *Conosce qualche autore occidentale?*

MA - Mi sembra d'aver letto qualcosa di produzione americana all'epoca della scuola media, ma non ricordo un nome in particolare. Di europeo non ho invece mai letto nulla. Piuttosto, ricordo che da bambino guardavo alla tv le produzioni americane di *Hanna & Barbera*, oppure *Rocky Volante* e *Max Bernie*.

KM - *Attualmente lavora solo a* H2*?*

Direttamente da Slowstep, Minatsu, Naoto e Shu.

MA - Sì, inoltre produco una o due opere brevi all'anno.

KM - *Ha in mente altri progetti?*

MA - Pare che alcuni redattori stiano tramando qualcosa, ma per il momento non c'è alcun programma concreto.

KM - *C'è qualche progetto a cui le piacerebbe lavorare in futuro?*

MA - Per la verità mi piacerebbe occuparmi di storie per bambini molto piccoli, visto che la Shogakukan pubblica anche giornalini per quella fascia d'età. Potrei disegnare per loro quei fumetti che vorrei far leggere ai miei due figli: uno va all'asilo, l'altro alle elementari...vorrei tanto seminare bene perché in futuro possano raccogliere dei buoni frutti. Purtroppo ritengo che, mentre le opere dedicate agli adolescenti hanno un mercato abbastanza consolidato, quelle dedicate ai più piccoli non abbiano affatto produzioni sufficienti. L'unica cosa che mi spaventa è la grande differenza d'età: è sicuramente più facile andare di pari passo con i lettori che mi stanno seguendo attualmente. Comunque, non ho ancora trovato un tema da trattare...

KM - *Quali consigli darebbe ai giovani aspiranti fumettisti?*

MA - Non mi piace dare istruzioni agli altri: le strade che permettono di diventare fumettisti sono moltissime, ma nessuna di queste garantisce il successo. Credo che l'unica cosa importante sia avere un minimo di senso della realtà, poi, se uno è un po' strano, ha più possibilità di comporre opere interessanti. Si dovrebbero guardare le cose sotto diversi punti di vista: uno più comune e uno più insolito. Quando si è troppo comuni, si finisce inevitabilmente per essere banali.

KM - *Prima di concludere, vorrebbe lasciare un messaggio a tutti i suoi fan italiani?*

MA - Penso che i miei fumetti contengano dei punti troppo difficili da capire per voi italiani. Io sono un autore che mira a descrivere soprattutto i dettagli, non grandi azioni che fanno evolvere la storia con spettacolarità. Penso che proprio per questo possiate avere un po' di difficoltà a comprendere le sfumature, anche perché non inserisco mai spiegazioni dettagliate nei dialoghi, ma cerco di farle comprendere tramite delle espressioni appena visibili. Proprio per questo dicono che anche per i giapponesi sia difficile capire le mie opere, e temo che anche per voi risulti fastidioso leggerle. Ma vi prego di avere pazienza e di cercare di comprenderle.

Questa intervista è stata realizzata il 19 ottobre 1994 presso lo studio dell'autore, alla periferia di Tokyo.

EROI

*Eccolo è lui! L'unico, il mitico e inimitabile **Spectroman** pronto a difenderci dal male.*
© P. Production

Prima di cominciare, mi sembra doveroso scusarmi con voi. Infatti nel numero 30 vi avevo lasciato dandovi l'appuntamento al numero successivo; purtroppo, però, il poco spazio presente nei numeri 31 e 32 non mi ha consentito di rispettare la promessa fatta. Vi prego, scusatemi!! Cosa? Non ve ne frega niente? Va bene, allora, basta così. In questo numero la nostalgia dei bei tempi andati mi ha portato ha rispolverare uno dei più vecchi eroi visti anche in Italia: **Spectroman**. Sul lontano pianeta E vive una società del tutto simile alla nostra, ma i cui membri sono uomini scimmia. Un giorno un geniale scienziato pazzo di nome **Gori** (Gorilla, simpatico no? Mah! Veramente, mi sembra un po' scontato) decide di attuare un colpo di stato per impadronirsi del pianeta. Purtroppo (purtroppo per lui, naturalmente) il golpe fallisce, e per salvarsi dalla popolazione infuriata lo scienziato è costretto a lasciare il pianeta. Viaggiando nello spazio, il beneamato scopre con suo stupore un piccolo pianeta abitato: inutile aggiungere il nome del suddetto pianeta, visto che tutti noi lo conosciamo molto bene. Gori non sta più nella pelle: decide che la Terra (ebbene sì, l'ho detto) deve appartenergli. I suoi piani sono molto precisi: per prima cosa bisogna eliminare quei fastidiosi esseri umani (su questo non gli si può dare torto, siamo un po' fastidiosi). Chi meglio di qualche mostro può farlo? Nessuno, naturalmente, ed ecco che la prima parte del piano ha inizio. Ma come nelle favole ecco che all'improvviso appare un super uomo che distrugge i mostri uno dopo l'altro, e che così come era apparso scompare lasciando tutti di stucco. Gori compreso. Il nome del super essere è **Spectroman**. E' un cyborg proveniente dal pianeta Nebula 71 (anno di messa in onda della serie... che fantasia questi giapponesi), un pianeta che fa parte dell'alleanza spaziale e che ha come obiettivo la protezione dei pianeti in pericolo. Ed è così che tramite un raggio teleportante partono dal pianeta Nebula 71 le componenti del costume di Spectroman, che vanno a rivestire l'essere umano prescelto. **Jooji Kamoo**, è il ragazzo prescelto per la trasformazione, e dopo una operazione chirurgica che lo ha trasformato in cyborg è diventato a tutti gli effetti un abitante di Nebula. Jooji fa parte di un' organizzazione governativa denominata **G-Men dell'inquinamento** (la G penso stia per *Guard*, "guardia o sorvegliante", ma non ci metterei le mani sul fuoco), che vigila sull'inquinamento prodotto dai mostri del professor Gori. A capo dei G-Men troviamo il signor **Kurata**, che dirige abilmente il gruppo d'intervento composto dallo stesso **Jooji Kamoo**, **Shinkichi Kaga**, **Takashi Oota**, **Toshio Undoo** e **Hiromi Yanagida**. Dal trentaseiesimo episodio il nome della squadra cambia in **G-Men dei mostri**, questo perché più che con l'inquinamento avranno a che fare con i mostri che lo producono. La serie è prodotta dalla P. Production (la stessa di Zaborgar, vedi **Kappa Magazine** nr. 30), ed è stata trasmessa in Giappone dal 2 gennaio 1971 al 25 marzo 1972 per un totale di 63 episodi. Una curiosità che contraddistingue la serie è che nel corso della programmazione le è stato cambiato il titolo ben tre volte: dal primo episodio al ventesimo era intitolata **Uchuu Enjin Gori** (Gori l'uomo scimmia dello spazio), dal ventunesimo al trentanovesimo episodio il titolo è cambiato in **Uchuu Enjin Gori Tai Spectroman** (Spectroman contro Gori l'uomo scimmia dello spazio) e infine, dal quarantesimo al sessantaseiesimo episodio, è stata intitolata semplicemente **Spectroman**. Anche il personaggio stesso di Spectroman ha avuto un *restyling*: il colore della tuta che nei primi due episodi è nero-bluastro (nel corpetto, negli stivali e nei guanti) e oro (nell'elmetto e nelle restanti parti) passa nei successivi episodi al più adatto rame e oro. Al momento della produzione della serie in Giappone era molto popolare il film della Twenty Century Fox, *Il Pianeta delle Scimmie* (del 1968); i produttori non hanno mai negato di essersi ispirati a questo film per creare Gori e gli uomini scimmia del pianeta E. In Giappone la serie ha avuto un discreto successo e anche oggi, dopo ventiquattro anni, è considerata uno dei capisaldi della *science fiction* giapponese. Ciao a tutti e in bocca allo zoanoide (ehm! scusate, sto cominciando a confondermi... qui siamo su **Kappa**, non su **Techno**), comunque sia ciriciao gente.

Andrea Pietroni

Nella prima immagine potete vedere una bella foto-ricordo sul set della
© P. Production

Caro Fratello...

© NHK/NHK Enterprises Inc./Ikeda Riyoko Productions/Tezuka Production

DISEGNI ●●●●●
STORIA ●●●●●
ANIMAZIONI ●●●●●
REGIA ●●●●●
COLONNA SONORA ●●●●
VERSIONE ITALIANA ●●●●●

Lasciamo da parte per un momento film e OAV per parlare di serie animate complete proposte in videocassetta. Qui ho ben due ottimi titoli da consigliarvi caldamente: **Ranma 1/2** e **Caro fratello...**.

La prima, di genere umoristico, dovreste conoscerla molto bene anche perchè, fra l'altro, rappresenta l'ultimo successo della già citata Takahashi. la seconda è invece tratta da un'opera di Riyoko Ikeda (*Lady Oscar* vi dice niente?!) ed è di genere drammatico-sentimentale.

Ranma 1/2 (Anime Video nr. 11, 12, 14 e 16, 75'. L. 29.900. Ogni cassetta contiene 3 episodi) nasce per la TV, ma come standard qualitativo si può benissimo collocare su un gradino più alto. La cura dei particolari e della colonna sonora ne fanno un prodotto di pregio. Per i pochi che non fossero a conoscenza della storia: Ranma è un ragazzo giapponese abilissimo nelle arti marziali. Durante un allenamento in Cina Ranma e suo padre hanno la sfortuna di cadere ognuno in una pozza d'acqua maledetta. A seguito di ciò ogni volta che Ranma viene bagnato con l'acqua calda si trasforma in una graziosa ragazzina, mentre ogni volta che il padre del ragazzo subisce lo stesso trattamento si trasforma miracolosamente in un enorme panda. E' ovvio che con un plot così stravagante ne possono accadere di tutti i colori, tanto più quando la bizzarra famiglia Saotome decide di andare a vivere presso la famiglia Tendo a Tokyo. La sigla (D'Avena style) è cantata in italiano dai doppiatori; sembra comunque che anche la sigla giapponese verrà successivamente inserita. **Da comprare**.

© Daiei

Di genere e di stile completamente diversi è **Caro fratello...** (Yamato Series TV, 100', L. 29.900, ogni cassetta contiene 4 episodi). Innanzi tutto qui di umoristico c'è molto poco, anzi, forse i toni drammatici sono quelli che prevalgono su tutto il resto. La storia tratta di Nanako, che diplomatasi alle scuole medie si iscrive a un esclusivo liceo femminile, il Seiran. Nella nuova scuola fa la conoscenza di tre strane ragazze più grandi di lei: Kaoru, soprannominata Principe Kaoru come un'importante figura storica giapponese, Saint Just "Il fiore" e la bellissima quanto altezzosa Lady Miya. Queste tre figure, apparentemente così diverse, nello svolgersi della trama si riveleranno assai più legate fra loro di quanto sembrino a prima vista. La vita di Nanako si complica notevolmente quando viene inaspettatamente scelta per entrare a far parte della Sorority, un'esclusiva e selettiva associazione di ragazze che spiccano per la loro bellezza, intelligenza o ricchezza. La qualità della regia e a dir poco ottima e di atmosfera, non a caso Osamu Dezaki (*Lady Oscar*, *Golgo 13*, *Ace o Nerae!*, *Cobra* ecc...) è un vero professionista. L'animazione e fluida, e in complessivo il prodotto ha una qualità di realizzazione talmente alta (soprattutto nelle prime puntate) che raramente le serie TV riescono a raggiungere (è veramente dispendioso mantenere standard qualitativi alti: per questo motivo i film o gli OAV, con un minor numero di minuti di animazione, sono privilegiati, in questo senso, rispetto alle serie TV). La musica, classicheggiante ripresenta alcuni motivi già utilizzati sia in *Lady Oscar* che in *Ace o Nerae!*, soprattutto quando vengono sottolineati i colpi di scena. **Decisamente bello**.

Per finire, vorrei parlare di un altro prodotto uscito per il mercato dell'home video: **Tank police Dominion** (Manga Video nr. 12,70', L. 29.900. La cassetta contiene 2 OAV), tratto da un manga del notissimo Masamune Shirow. La trama è di genere poliziesco anche se la fantascienza è fondamentale in tutte le opere del maestro. In un Giappone del futuro, oscurato da una perenne nube di smog, la criminalità ha raggiunto livelli incontrollabili: l'unica possibilità per le forze dell'ordine e quella di fornire a una pattuglia speciale dei particolarissimi e micidiali carri armati. C'è solo un inconveniente: ogni azione di polizia provoca numerosi danni: oltre a quelli arrecati ai criminali, vengono spesso coinvolti ignari civili, per non parlare poi degli edifici. L'animazione si colloca su livelli standard, e anche le musiche sono appropriate. La cosa più sorprendente è comunque lo spirito goliardico di cui la storia è permeata. **Insospettabile.**

In ultimo vorrei segnalare l'uscita di **La Blue Girl** (Doki Doki Collection nr. 7, 48', L. 39.900. La cassetta contiene la prima parte), tratto da un fumetto di Toshio Maeda (già autore di *Urutsuki Doji*). Il video, ovviamente di stampo erotico, è vietato ai minori di 18 anni. **Ninja e sesso.**

Per questa volta è tutto, alla prossima!!

Barbara Rossi

TANK POLICE DOMINION

© Ashi Production

DISEGNI ●●●
STORIA ●●●
ANIMAZIONI ●●●
REGIA ●●●
COLONNA SONORA ●●●●
VERSIONE ITALIANA ●●●●●

IL TELEVISORE

Per qualche mese Italia Uno ha trasmesso (non senza suscitare dissensi, visto che era programmata alle 6,30 del mattino) tutta la serie -119 episodi- di *Esper Mami*, il personaggio creato da Fujiko Fujio. La Fininvest ha ora nei suoi magazzini una serie similare di acquisto recente: stiamo parlando di **Miracle girl**, trasmesso dalla NTV l'anno scorso. La storia ha come protagoniste due sorelle gemelle, Tomomi e Mikage (sicuramente nella versione italiana i nomi cambieranno), che possiedono poteri fuori dal comune: possono spostarsi da un luogo all'altro con la telecinesi e leggere nel pensiero grazie a doti da sensitive. In un episodio della serie Tomomi accompagna il suo ragazzo e l'amico Yari a una mostra dedicata ai dinosauri. Qui l'energia della ragazza risveglia lo spirito di un brontosauro addormentato, che comincia così a vagare per la città: gli unici a poterlo vedere sono i tre amici, che lo seguono sino a quando il bestione non sparisce nella baia seguendo la sirena di una nave creduta sua madre. La nuova serie propone una figura di esper a metà tra *Orange Road* (che rimane comunque più piccante) ed *Esper Mami* (i cui disegni lasciavano a desiderare). La qualità dell'animazione, grazie anche alla recente fattura, rimane buona in quasi tutti gli episodi. Una curiosità: sembra che la serie sia arrivata dal Giappone senza sigla originale; questa volta sarà quindi motivata una nuova apertura creata in Italia. Nel prossimo numero troverete un ricco reportage su questa nuova serie.

Tomomi, il suo ragazzo, Karver e Mikage sono i protagonisti della serie TV **Miracle Girl**

Come promesso vi anticipiamo in anteprima assoluta alcune novità sulla serie televisiva **VR Troopers**, che secondo i progetti dei responsabili dovrebbe raggiungere e superare la notorietà conquistata dai *Power Rangers*. Come riportato nel numero scorso, i protagonisti sono tre: conosciamoli meglio!

Brad Hawkins, biondo con gli occhi azzurri, è alla sua prima esperienza televisiva e interpreta il ruolo di Ryan Steel. Nella finzione televisiva pratica arti marziali e segue le orme del padre morto, che sviluppò la tecnologia per entrare nella realtà virtuale. Brad è nato in Texas, a Dallas, ed è cresciuto a Summerville, nel sud della California. Pratica il football (per il quale ha vinto un trofeo al Cisco Junior College nel Texas) e, anche nella realtà, le arti marziali. A proposito di **VR Troopers**: «Tutto lo staff tecnico è abbastanza turbato nel vederci al lavoro» confessa Brad «noi recitiamo e combattiamo sempre molto seriamente». I progetti per il futuro? «Recitare è quello che amo, quindi spero di poter continuare in questo campo».

A interpretare Kaitlin Star, la protagonista che sogna di diventare una giornalista investigatrice, è l'affascinante **Sarah Brown**. L'attrice ha vissuto un po' ovunque nel nord della California prima di stabilirsi, all'età di otto anni, a Los Angeles. I suoi passatempi sono il pattinaggio, l'equitazione e la danza; passa poi molto tempo a perfezionare le sue pratiche marziali. A proposito di **VR Troopers**: «Ho dato a Kaitlin, il mio personaggio, i valori con i quali sono cresciuta. E' un ruolo molto forte, che costituisce un esempio per tutte le giovani; insegna che nessuno ti può dire: questo non si fa perché sei donna». I progetti per il futuro? «Ho sempre voluto recitare, fin da piccola; ho intrapreso la strada dello spettacolo quando frequentavo la scuola superiore, e spero di continuare per lungo, lungo tempo!».

L'ultimo membro del gruppo è **Michael Calvin Bacon**, che interpreta l'insegnante di karate J.B.. L'attore è nato nel Missouri nel 1967; prima di trasferirsi a Shirley, nel Massachusetts, ha trascorso sette anni in Germania. E' un grande appassionato di sport, dal pattinaggio alla ginnastica, allo sci. A proposito di **VR Troopers**: «Io credo che nel nostro telefilm ci sia anche un messaggio di pace, il giusto spirito delle arti marziali, che insegna a difendersi senza ricorrere alle armi». I progetti per il futuro? «Il mio sogno è quello di interpretare un lungometraggio dove si possa fare mostra dell'arte... delle arti marziali!!».

Nicola Roffo

FILO DIRETTO - Segnalateci iniziative e programmazioni delle reti locali della vostra zona, aspettiamo anche lettere per conoscere quali sono i programmi di vostro gradimento attualmente in onda, e per rispondere a vostre eventuali domande. Scrivete a: **IL TELEVISORE** c/o **Kappa Magazine**, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

KARAOKE

TIVULANDIA

a cura di **Filippo Sandri**

Dopo essersi preso una breve vacanza, *Karaoke* torna questo mese sulle pagine di **Kappa Magazine** con una puntata anomala trattando, diversamente dal solito, non una produzione giapponese, ma un'opera assolutamente made in Italy. Parliamo infatti di **Tivulandia**, collana di compact disc e musicassette edita dalla BMG Ariola (ex RCA) intenzionata a riproporre quelle vecchie sigle televisive divenute ormai un mito. Nonostante il titolo non giochi certo a suo favore, ricordando per assonanza i tristemente famosi album di Cristina D'Avena, la nuova raccolta sembra invece doversi imporre come un must per qualsiasi appassionato d'animazione o anche solo per quegli inguaribili romantici che ripensano con nostalgia alla loro infanzia. Un'ottima occasione per riscoprire vecchie glorie meritevoli e per ricordare i bei tempi in un periodo in cui il cattivo gusto musicale imperversa nell'ambiente televisivo. Lanciata sul mercato come collana economica, la qualità tecnica si mantiene per lo più alta, sebbene i produttori si siano limitati a una rimasterizzazione analogica piuttosto che digitale. I libretti (decisamente spartani) risultano comunque abbastanza esaurienti, riportando per ciascun brano i nomi di autori ed esecutori, senza però alcun riferimento specifico all'anno di produzione. La scelta dei titoli è per lo più interessante. Purtroppo sono fra gli assenti illustri titoli decisamente meritevoli: speriamo vengano recuperati nei prossimi volumi che la casa discografica è intenzionata a produrre in caso di un buon successo di pubblico. Curiosamente sul mercato si possono trovare due differenti edizioni della compilation. Yamato propone infatti, in un'edizione limitata caratterizzata da una differente copertina, gli stessi dischi editi dalla BMG. Nel primo disco della collana (**Tivulandia 1** - 19 brani per un totale di circa 65 minuti -) ritroviamo la stravagante *Yattaman*, dal ritmo allegro e frizzante, *Sasuke*, con le sue tonalità spiccatamente orientali, *Chappy* e *La ballata di Fiorellino*, tutte eseguite da I Cavalieri del Re. I Rocking Horse ci propongono *Candy Candy*, *Il Dr. Slump e Arale*, *Sampei*, *Lulù* e *Mysha*, mentre gli Oliver Onions interpretano sulla base originale giapponese *Il gatto Doraemon*. Altri brani sono *Cyborg i nove supermagnifici* scritta ed eseguita da Nico Fidenco, *Mimì e le ragazze della pallavolo* e *La fantastica Mimì* cantate da Georgia Lepore, *Heidi*, *Pinocchio perché no?*, *L'ape Magà* e *Belle et Sebastien*. Infine, decisamente curiose, *Fan Bernardo* e *Lancillotto 008* cantata dal comico Lino Toffolo. Il secondo disco della serie (**Tivulandia 2** - 18 brani per un totale di circa 57 minuti -) si presenta in una versione più 'al maschile' dando rilievo alle serie robotiche, completamente assenti nel precedente. Possiamo perciò ascoltare *Trider G7*, *Il Grande Mazinger* e *Daltanious*, tutte firmate dai Superobots. Pollice verso per *Jeeg Robot*, presentato non nella versione televisiva, ma in un riarrangiamento che ne snatura quasi completamente lo stile originale. Senza dubbio interessante, poi, la presenza di *Ken il guerriero*, la più recente tra le sigle 'storiche', interpretata dagli Spectra. Altre sigle incluse sono la grintosa *Ken Falco*, *Capitan Jet*, cantata da Sara Kappa sulla base originale giapponese, *Lady Oscar* nella versione interpretata da i Cavalieri del Re, *Tyltyl e Mytyl e l'uccellino azzurro*, le 'assurde' *Carletto e i Mostri* (che vanta tra i coautori gli stessi disegnatori del fumetto omonimo) e *Che Paura mi fai*, *Toriton*, realizzato dai Rocking Horse, *Sam il ragazzo del west*, *Blue Noah*, *Pat la ragazza del baseball*, *Peline story*, *La spada di King Arthur* e *Goal*. Il terzo volume (**Tivulandia 3** - 17 brani per un totale di circa 54 minuti -) risente purtroppo dell'inserimento di tre brani inediti realizzati per un pubblico di ragazzini da Sonia, una giovane cantante con non grandi qualità canore. Le tre nuove canzoni

risultano decisamente fuori luogo, poiché mal si legano ai vecchi brani che la collana sembra voler riproporre. Fortunatamente a risollevare le sorti del disco ci pensano pezzi del calibro di *Conan*, eseguito da Georgia Lepore, *Lupin*, vivace valzer cantato da Castellina Pasi, e *Starzinger*, interpretato dai Superobots sulle splendide note anni '70 dell'edizione originale giapponese, a metà tra il malinconico e l'avventuroso. Ritroviamo nuovamente I Cavalieri del Re, che nella collana fanno la parte del leone in *Ransie la strega*, *Calendar Man*, *Godam*, *Nino il mio amico ninja* e *L'uomo Tigre*, insolita interpretazione solista del leader del gruppo. Particolarmente curiosa *Cybernella*, eseguita dai Vianella, il cui motivo musicale si rifà alla ben più famosa *Obladì Obladà* dei Beatles. Altri brani inclusi sono *Grand Prix il campionissimo*, *Mademoiselle Anne*, *L'isola del tesoro*, *Gordian* e *Il mago pancione Etcci*.

si ringrazia il sig. Adolfo Massazza della BMG-Ariola per la disponibilità dimostrata.

GRAND PRIX E IL CAMPIONISSIMO
(F. Migliacci - V. Tommaso) Superobots - Ed. BMG-Ariola Spa

Grand Prix/Grand Prix/Chi fu l'eroe per chilometri e chilometri/a chi però il destino disse no/ma il cuore è più potente di una macchina/e la paura non lo fermerà/Hey Takaya sei forte come un bolide/divora la tua pista e vincerai/sei il vento veloce sei il lampo di luce che fulmina/Hey Takaya sei super càmpionissimo/la rabbia del motore esploderà/la curva la strada la folla che grida pericolo/ ma l'inferno aspetterà/Grand Prix/Grand prix/Hey Takaya regala un altro brivido/sei l'aquila che in alto volerà/sei il vento veloce sei il lampo di luce che fulmina/Hey Takaya sei super campionissimo/ la rabbia del motore esploderà/la curva la strada la folla che grida pericolo/ma l'inferno aspetterà/Grand Prix/Grand Prix

STARZINGER
(G. Balestra - A. Ito - S. Kikuchi) Superobots - Ed. BMG-Ariola Spa

Nella galassia una stella brilla in più/è la principessa Aurora bella più che mai/il suo messaggio è pace amore e libertà/ con i suoi tre cavalieri lei trionferà/Star star Starzinger star superstar/ Gorgo sotto i mari lotterà/Hakka in terra ci difenderà/Quando vuoi ce la fai /tutto questo è Starzinger/è felicità/Se pensi al tuo regno sulla Luna che non c'è più/sul tuo bel viso una lacrima vien giù/con l'astronave supersonica partirai/al Grande Pianeta il tuo aiuto porterai/Star star Starzinger star superstar/Koog lottare negli spazi sa/Kitty la sua scienza userà/Quando vuoi vincerai/tutto questo è Starzinger/è serenità/Nella galassia una stella brilla in più/è la speranza che l'amore vincerà/dolce principessa Aurora quanto lo vuoi tu/che trionfi sopra il male la felicità/Star star Starzinger star superstar/Gorgo sotto i mari lotterà/Hakka in terra ci difenderà/ Quando vuoi vincerai /tutto questo è Starzinger/è felicità

PAT, LA RAGAZZA DEL BASEBALL
(L. Lana - C. Maioli) Le mele verdi - Ed. BMG-Ariola Spa/Ed. ITB

Tu giochi a baseball sei un potente lanciatore/e c'è una squadra che ha bisogno di un talento/il vecchio Iwata vuole te che sei un portento/solo così la squadra forte tornerà/E tu ragazza sei veloce come il vento/ti batte forte il cuore in petto anch'io lo sento/ ma c'è l'ostacolo di quel regolamento/che non ammette donne in squadra per giocare/Pat Pat ragazza del baseball/Pat Pat io tifo e mi sento/Che farai fortuna guarda un po' più su/ride anche la Luna ridi pure tu/Pat Pat ragazza del baseball/Pat Pat un cuore contento/ Un sorriso buono tanta volontà/questo è un grande dono vincere ti fa/Anch'io vorrei giocare con gli amici miei/dopo la scuola ritrovarci in mezzo a un campo/lanciare correre ribattere in un lampo/sentirmi grande e forte eroe come sei tu/Il campo è verde il sole giallo e tu sicura/di non commettere neppure un solo fallo/un gran campione non dovrebbe aver paura/il tuo coraggio poi ti ricompenserà/Pat Pat ragazza del baseball/Pat Pat io tifo e mi sento/Che farai fortuna guarda un po' più su/ride anche la Luna ridi pure tu/Pat Pat ragazza del baseball /Pat Pat un cuore contento/ Un sorriso buono tanta volontà/questo è un grande dono vincere ti fa/Pat Pat ragazza del baseball/Pat Pat io tifo e mi sento/Che farai fortuna guarda un po' più su/ride anche la Luna ridi pure tu/Pat Pat ragazza del baseball/Pat Pat un cuore contento/Un sorriso buono tanta volontà/questo è un grande dono vincere ti fa

KEN IL GUERRIERO
(L. Macchiarella - C. Maioli) Spectra - Ed. BMG-Ariola Spa/Ed. ITB

Mai mai scorderai l'attimo la terra che tremò/l'aria s'incendiò e poi silenzio/e gli avvoltoi sulle case e sopra la città/senza pietà/Chi mai fermerà la follia che nelle strade va/chi mai spezzerà le nostre catene/chi da quest'incubo nero ci risveglierà/chi mai potrà/Ken sei tu fantastico guerriero/Sceso come un fulmine dal cielo/Ken sei tu il nostro condottiero/e nessuno al mondo adesso è solo/Ken sei libero l'unico l'ultimo angelo/Ken sei l'energia l'azzurra magia/stella dell'Orsa Maggiore stella su di noi/guerriero vai/Ken sei tu col pugno tuo più forte/tu che hai messo k.o. la morte/ Ken sei tu l'acciaio nelle mani/tu la mia speranza nel domani/Mai mai scorderai l'attimo la terra che tremò/vai vai tu vivrai giorni felici/ stella dell'Orsa Maggiore stella su di noi/guerriero vai

La Rubrika del KAPPA

Buonasera, verdoloni! Se le radiazioni provenienti dal buko nell'ozono non vi hanno ancora trasformato in gallinacci al forno, allora salute a tutti! I miei palmipedoni mi avvertono dell'approssimarsi di una stagione lievemente più mite, in quanto il mio stagno si sta finalmente sgelando e io inizio a sprofondare nelle trasparenze lacustri della mia frescolosa dimora. Dico, avete visto il video **High Head Blues** dei Black Crowes? Nun ce se pò crede! Un gruppo di omiciattoli che pilota un essere umano dall'interno cabinato della sua scatola cranika! Mi sa tanto che i registi di videoclip dell'ultima generazione siano venuti su a pane e Mazinga, tanti sono i riferimenti ai manga che sto notando ovunque. Un bene? Un male? Un NORmale? Boh! Echissenefré? Basta che sociologi, psicologi e rompologi non inizino a critiscassare anche in questo settore con vaneggiamenti da «Mamma li giappi»! Suvvia, i nostri amici mandorloculari sono innokui al 75%: la tanto temuta violenza loro la esorcizzano e la scaricano leggendo fumetti e guardando cartoni e telefilm, altrimenti non si capirebbe come mai il Giappone è il paese con il minore indice di violenza (praticamente un mignolo) e la maggior produzione di fiction spakkaossa. Le ultime produzioni televisive per ragazzi, infatti, continuano a confermare la tendenza al combattimento e alla demonifikazione. Basta dare un'occhiata a **Zenki**, una serie animosa partita il nove gennaio scorso: a mezza via fra giallo e orrore, ci troviamo di fronte a una squinzia sacerdotata nomata Koaki in grado di sgominare l'ennesima invasione demoniaca tramite la materializzazione dell'energia spirituale del Buddismo; in questo modo riesce a produrre un genio combattente (stile 'Stand JoJesco', per intenderci), che però può sfuggire al controllo se non lo si rifocilla dei frutti della volontà umana. Consigliamo al regista Junshi Nishimura di scritturare i suoi demoni animati dopo un periodo di rodaggio + lungo, e passiamo a **Ninku**, iniziato appena cinque giorni dopo il sopracitato. E come volevasi dimostrare, anche qui botte da orbi grazie al tenero personaggino creato da Mitsushi Kiriyama per la shueishesca rivista "Shonen Jump": Fuusuke è infatti un simpatico dodicenne, almeno finché qualcuno non gli rompe i pendenti, nel qual caso si svela per quello che è, ovvero un maestro di ninku, l'arte marziale che unisce la forza d'attacco del karate all'astuzia ninja. Mo brév! E adesso parte la sezione di **Kappella 2000**.

Orange flowers per Matsumoto? L'autore di **Orange Road** e **Sesame Street** lascerà al 99% il mondo del fumetto! Il buon vecchio Izumi è infatti riuscito a fidanzarsi dopo mille peripezie e altrettante pagine di manga e - come si dice in Giappone - "o fai i fumetti, o ti fai la ragazza: tutte e due le cose insieme sono impossibili", in quanto sembra che entrambe le attività occupino per 25 ore al giorno la vita del nipponiko medio. Auguri quindi da parte di tutti, tranne che dai fan più sfegatati di Matsumoto: il crollo della sua vita sentimentale lo porterebbe quasi sicuramente al precedente amore, il fumetto.

DNAudience zero! Buca clamorosa su entrambi i fronti per Masakazu Katsura. Il motivo che ha portato il nostro pennellone a iniziare la nuova serie **Zetman** è presto detto: l'audience della versione animata di **DNA2** è stata talmente bassa che l'autore è stato costretto a concludere velocemente il fumetto in contemporanea con l'interruzione della serie televisiva, bloccata appena al 13° episodio; i (pochi) amanti di DNA2 avranno modo di rimpiangere la loro Karin Aoi guardandosi le videocassette che raccolgono il cartoon, uscite in febbraio. Dal canto suo Katsura si giustifica dicendo che il poco tempo a disposizione non gli ha permesso di sviluppare correttamente storia e disegni, mentre la TV che trasmetteva il serial si sta mangiando le antenne: in **DNA2** erano riposte tutte le speranze per strappare spettatori a **Dragon Ball**, che su un altro canale continua indisturbato da ben dieci anni a risucchiare l'attenzione di grandi e piccini. Sembra che il pennellone - tutt'altro che demoralizzato - riprenderà a lavorare anche a **Shadow Lady**, la sua unica produzione interamente a colori.

Nella pagina precedente: in basso a sinistra **Zenki**, a destra **Ninku**, in alto **DNA2**. © Kuroiwa/Shueisha © Kiriyama/Shueisha © Katsura/Shueisha

In questa pagina: a fianco le due versioni di **Wahhaman**, in basso a sinistra l'otaku del mese, in basso a destra **Shadow Lady**. © Asari/Kodansha © Katsura/Shueisha

Shi-shi-shi-ro-ro-w... Il disastroso terremoto che in gennaio ha sconvolto il Giappone ha creato parecchia apprensione anche nell'ambiente editoriale, in quanto l'abitazione di Masamune Shirow si trova proprio nei pressi di Kobe, il centro più colpito dal disastro. Comunicare col Giappone è stato in quei giorni pressoché impossibile, dato che veniva data la precedenza alle chiamate telefoniche in uscita dal paese, e per qualche tempo non è stato possibile avere notizie dall'autore di **Appleseed** e **Squadra Speciale Ghost**. Fortunatamente l'autore si è messo in contatto qualche giorno dopo, affermando di stare bene, di essere solo un po' 'scosso', e di avere solo lo studio un po' sottosopra. I lettori saranno felici di sapere che i suoi lavori non hanno subito danni, ma noi siamo molto più felici di sapere che la furia della natura ha almeno risparmiato un bravo artista come lui.

Stop con le kiakkiere, via con le mikro-rubrike! Il **Veramente Gaùrro** di questo mese se lo becca il truccatore di "Afternoon" che ha conciato per le feste un modello per il servizio fotografico dedicato allo scheletrico eroe dei fumetti **Wahhaman** di Yoshitoo Asari. Il trucco è bello, ma mi sembra che il **Wahhaman** in carne e ossa (forse è meglio dire 'in ossa e ossa') abbia un po' di capelli in più dell'originale. Mah!

Il premio **Otaku 100%** viene conferito invece ad **Andrea Dentuto**, che i lettori di **Mitico** conosceranno certo per l'esaustiva rubrika *Wanted!* che svela tutto sul grande **Lupin III**. Nella foto lo vedete abbigliato, pettinato, atteggiato e automobilato come il celebre ladro gentiluomo! Ah ah! Vai, Andrea! Ora sei compromesso davanti a tutti i lettori d'Italia! Facciamo così: tu mi mandi a Bologna un bel pacco di orecchiette alla pugliese, e io cerco di convincere tutti che quello era solo un costume di carnevale!

Il **Buon Kompleanno** mensile va a **Yuri** delle *Dirty Pair*, che nascerà il 18 del 2122, ma anche a quel maranza occhialato di Buichi Terasawa, che il 30 marzo si becca sulle gengive i suoi primi 'anta'. Sissignori: il paparino di **Takeru** di anni ne ha già quaranta, e la gallina canta. E se canta, lasciamola cantare: 'sto mese non ho più spazio.

Oh, a proposito: lo sapevate chi ho avuto come vicino di sdraio durante una mia recente vacanza spiaggia-palma-drink-ombrellino alle Bahamas? E' un tizio tutto nero, con denti aguzzi e una lingua sgarbiana - se non altro per lunghezza e acidità - il quale risponde (ma solo se lo si chiama forte) al venefico nome di **Venom**, e se lo spazio mi basta, il prossimo mese vi racconto cos'abbiamo combinato su quell'assolata spiaggia disseminata di bellezze al bagno. Restate in onda, così facciamo un po' di surf!

Il Kappa

OTAKU 100%

Volete essere eletti **OTAKU 100%** del mese? Mandate le vostre gaùrraggini a **LA RUBRIKA DEL KAPPA** - c/o Edizioni Star Comics - Strada Selvette 1bis/1 - 06080 Bosco (PG)

ACTION
PUBBLICAZIONE MENSILE APRILE 1995 LIRE 3.400
17
LE BIZZARRE AVVENTURE DI
JOJO
JOTARO KUJO
EDIZIONI STAR COMICS

C'era un pittore che voleva qualcosa che non poteva avere.
C'era un indeciso che vide ciò che non voleva vedere.
C'era un ribelle che visse dove non poteva esistere.
C'era un giovane che si credeva chi non poteva essere.

Poi, qualcuno consegnò loro una chiave.

Il volume **Oltre la porta** sarà presentato in anteprima a Treviso Comix (dal 10 al 12 marzo) e al Salone del Fumetto di Lucca (dal 24 al 26 marzo) dall'autrice **Keiko Sakisaka.**

- Sabato 11 marzo alle ore 17:30 (Treviso Comix - Camera di Commercio): Incontro con Keiko Sakisaka
- Sabato 11 marzo alle ore 18:30 (Treviso Comix - Camera di Commercio): Incontro con i Kappa boys
- Giovedì 23 marzo (Salone del Fumetto di Lucca): Inaugurazione mostra di Keiko Sakisaka (per informazioni: Ente Autonomo Max Massimino Garnier - teL. 0583/48522)
- Sabato 25 marzo alle ore 16:00 (Lucca - Palasport Area fieristica via delle Tagliate): Incontro con Keiko Sakisaka
- Domenica 26 marzo alle ore 12:00 (Lucca - Palasport Area fieristica via delle Tagliate): Incontro con i Kappa boys
- Giovedì 30 marzo alle ore 16:00 (Bologna - Libreria Rizzoli via dei Mille): Incontro con la Star Comics